

EL VIDEOJUEGO

ESTUDIO DE UN MEDIO Y DE
LA EXPERIENCIA ESTÉTICA



Trabajo Fin de Grado
Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla -
2016-2017

Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha



TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN BELLAS ARTES -UNIVERSIDAD DE SEVILLA-
2016 - 2017

**EL VIDEOJUEGO: Estudio de un medio y de la experiencia
estética**

Autor: Andrés Cabrero Rodríguez-Estechea

Tutor: José Luis Molina González

Vº. Bº. DEL TUTOR: Firma del profesor/a tutor/a

CONTENIDO

DOSSIER	9
Escenarios Transitables	10
Ambientes Urbanos	22
Concept	36
DESAROLLO TEÓRICO	45
Introducción	47
Objetivos y Metodología.....	51
Videojuego	55
Elementos del videojuego.....	58
Historia	60
Inmersión y Experiencia	64
Arte.....	69
Experiencia	73

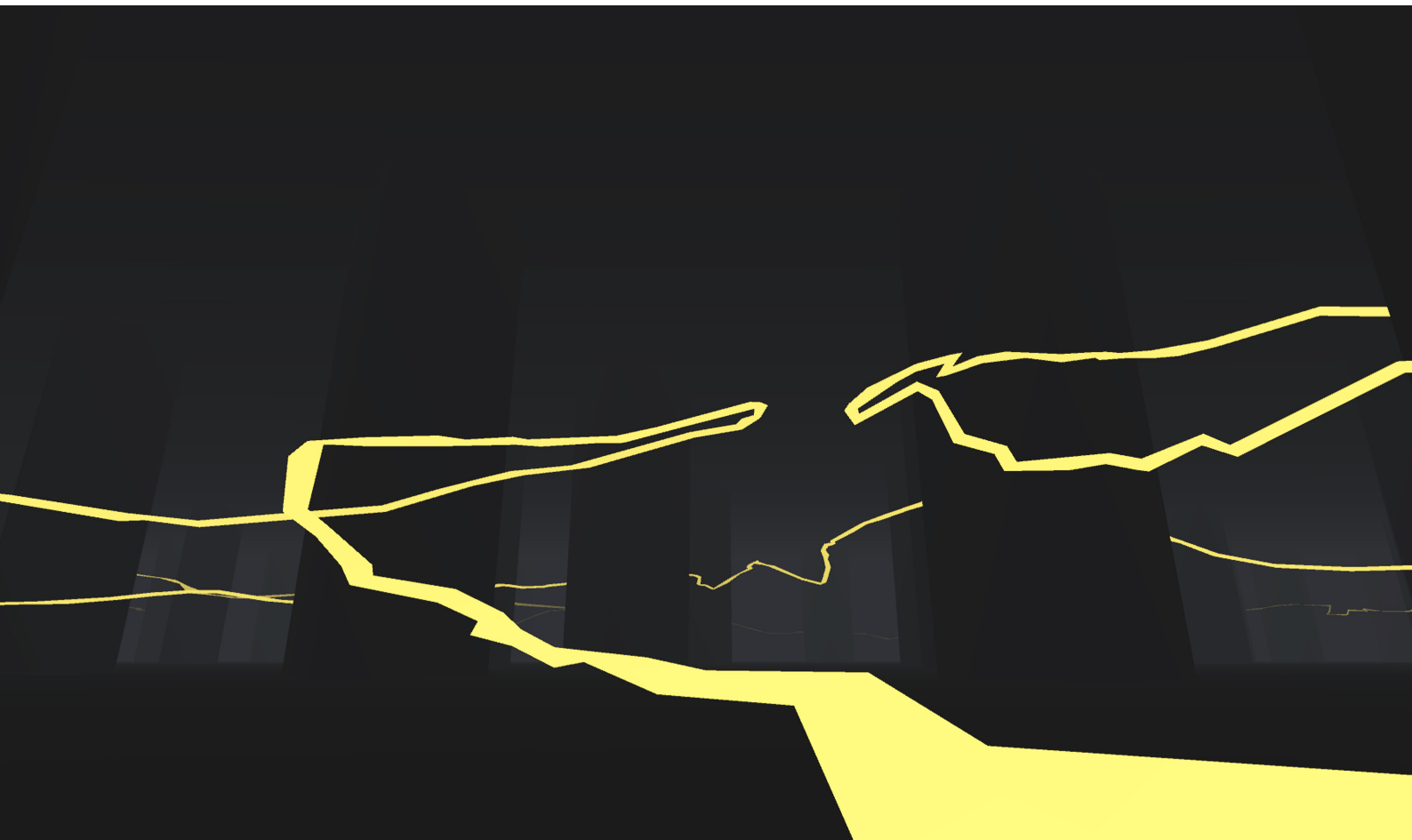
Inmersión narrativa	76
Inmersión audiovisual.....	79
inmersión mecánica.....	81
Entornos transitables y propuesta práctica....	85
Conclusión	87
Bibliografía y Documentación	89
INTEGRACIÓN PROFESIONAL	93



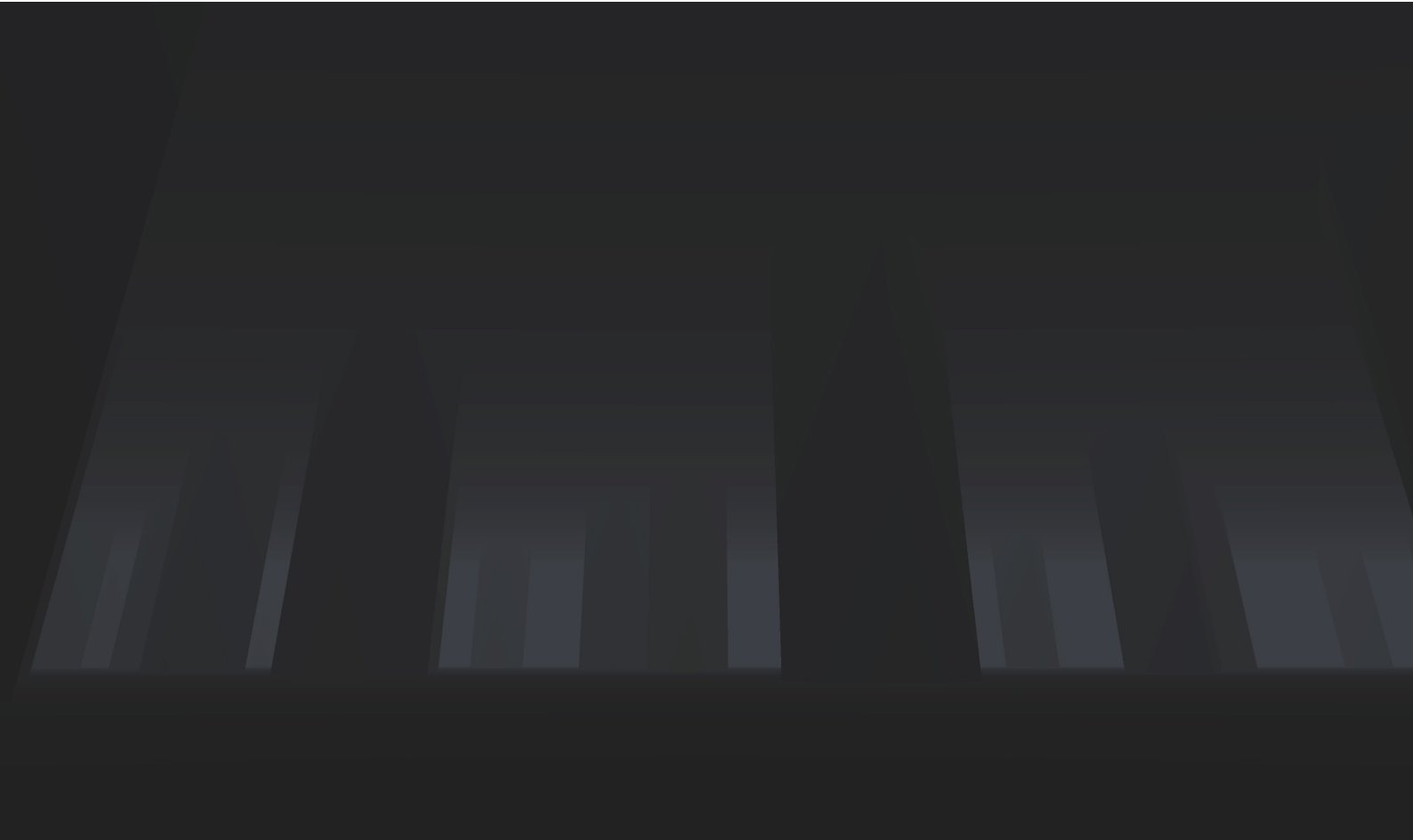
DOSSIER

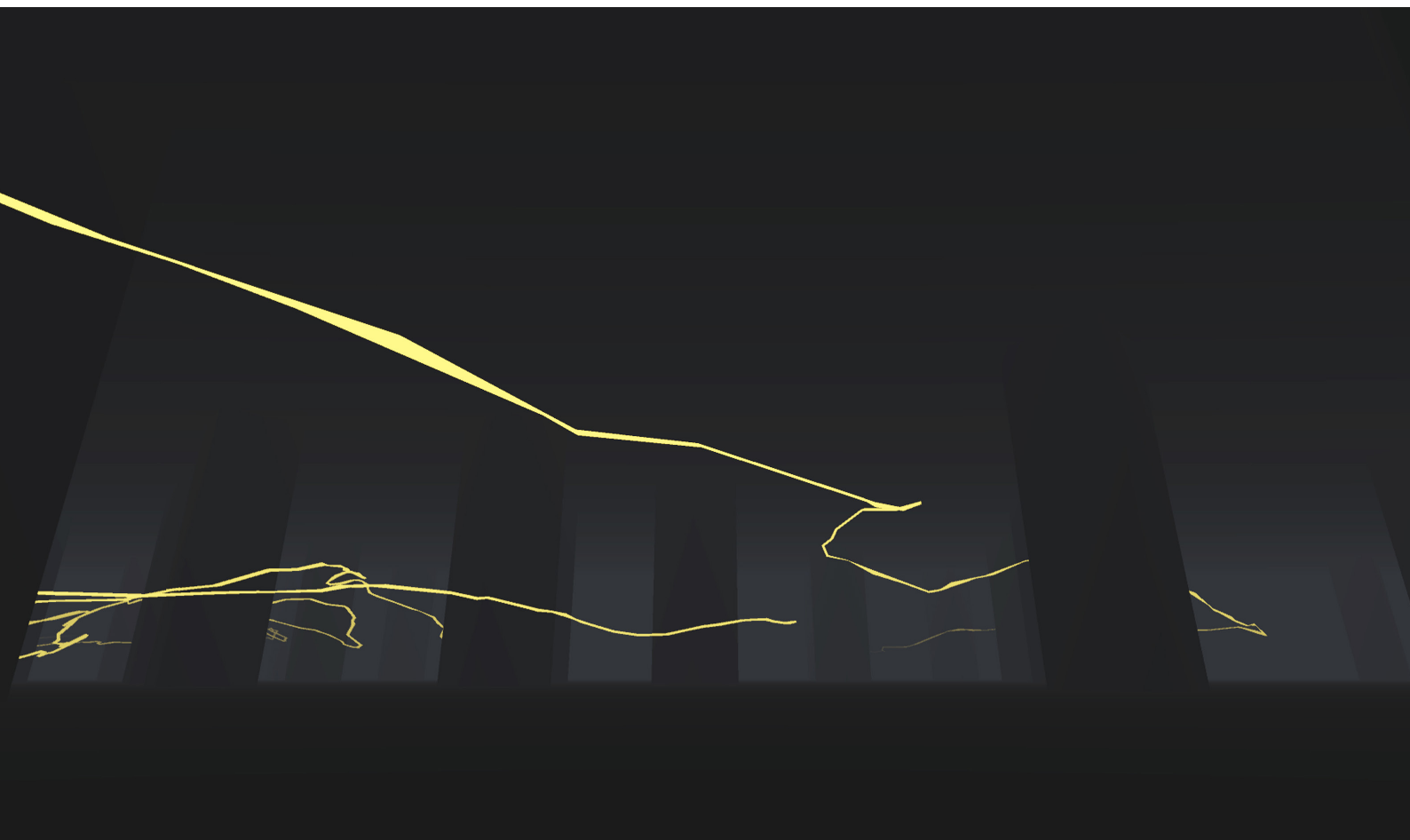


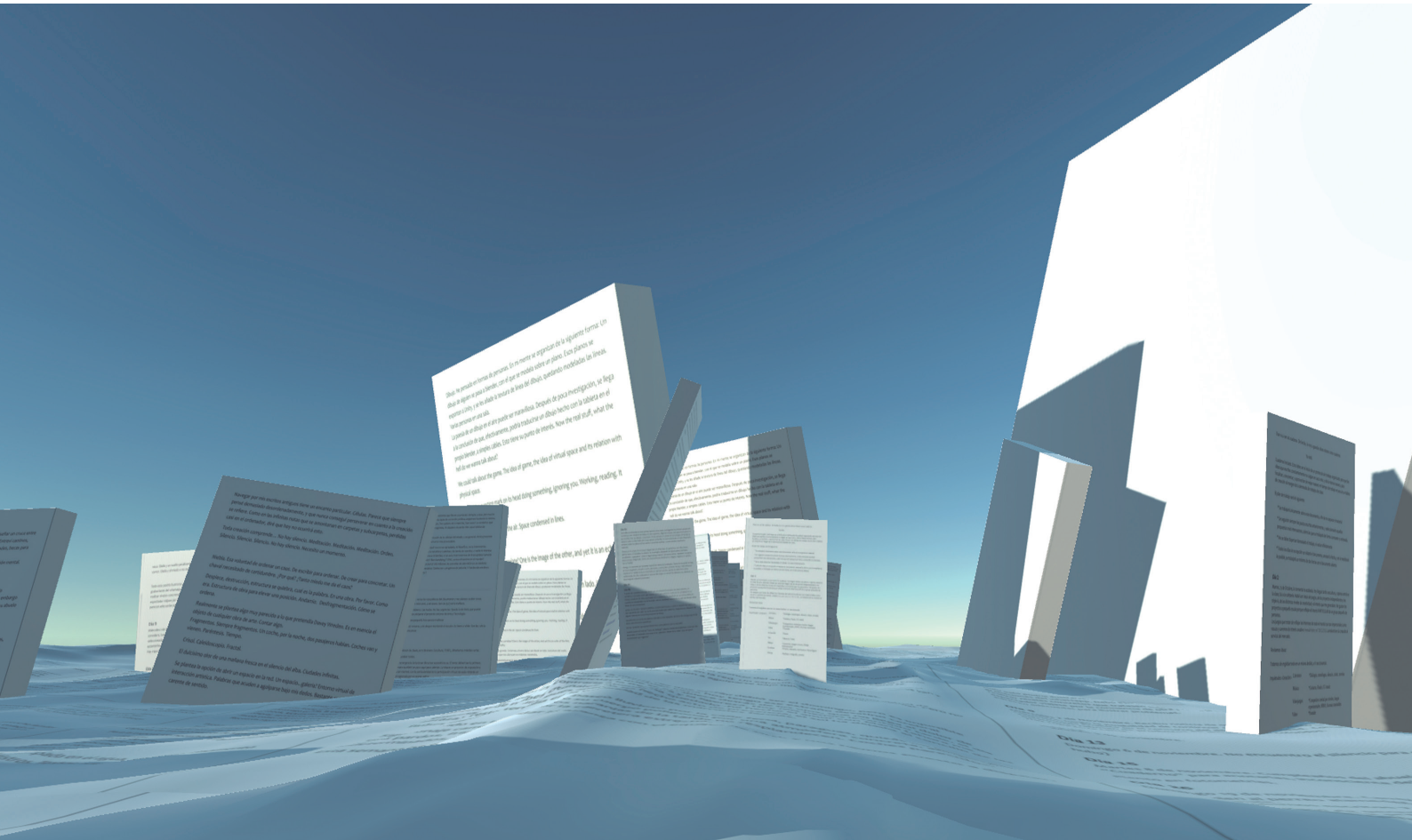
Escenarios Transitables



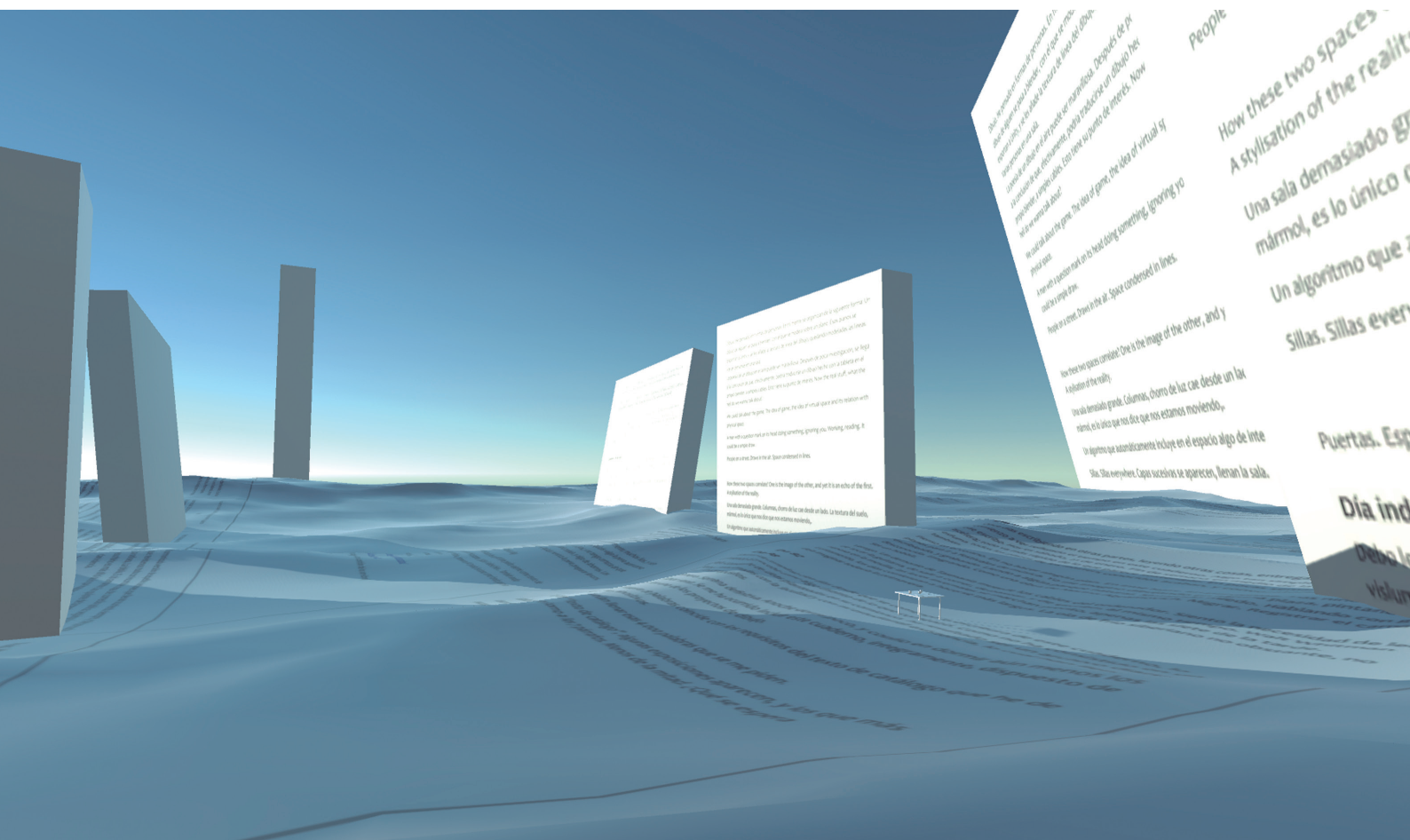
TÍTULO:	"El Violonchelista"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity) y 3D
ASIGNATURA:	Creación Abierta en Dibujo
FECHA:	Diciembre-enero 2017

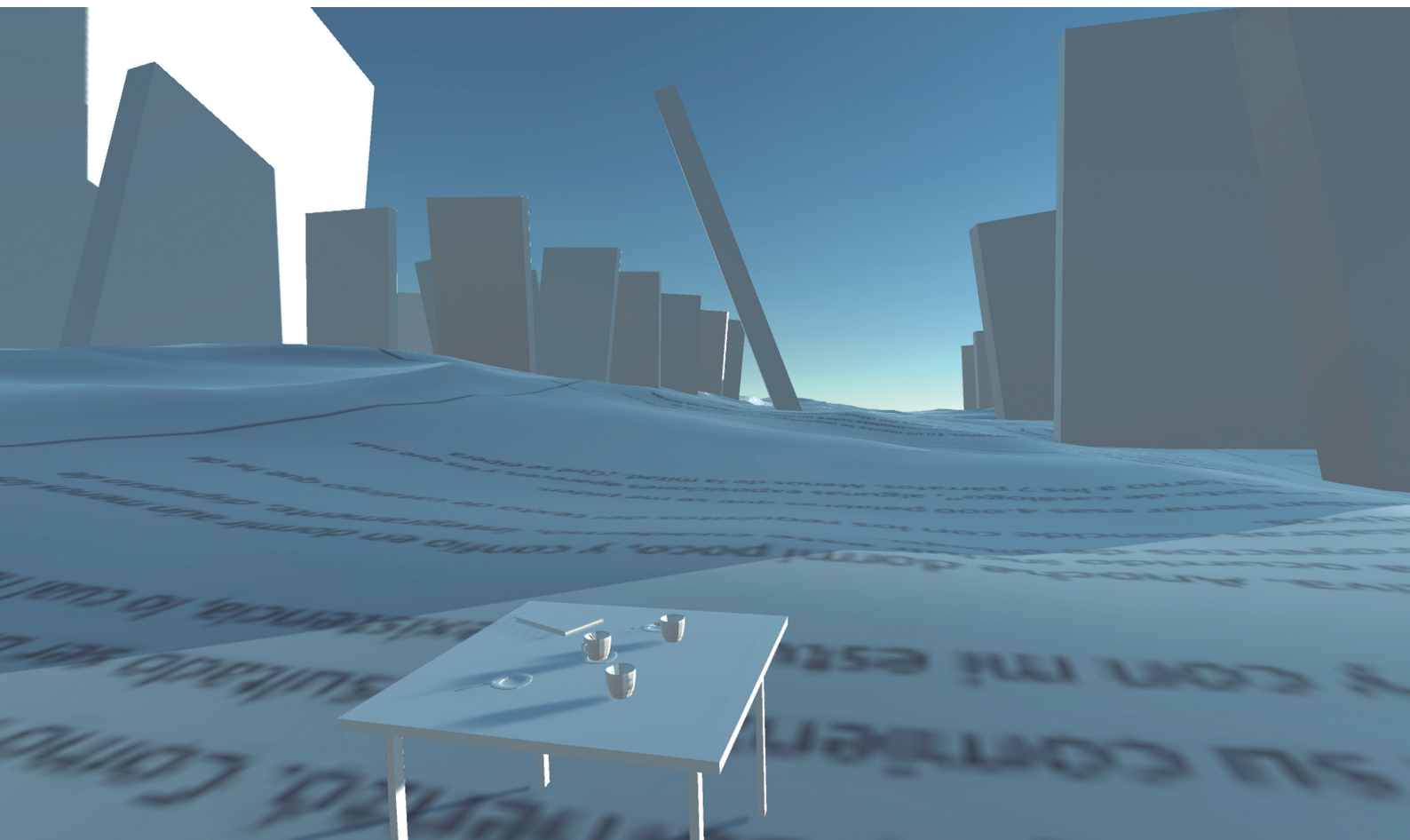


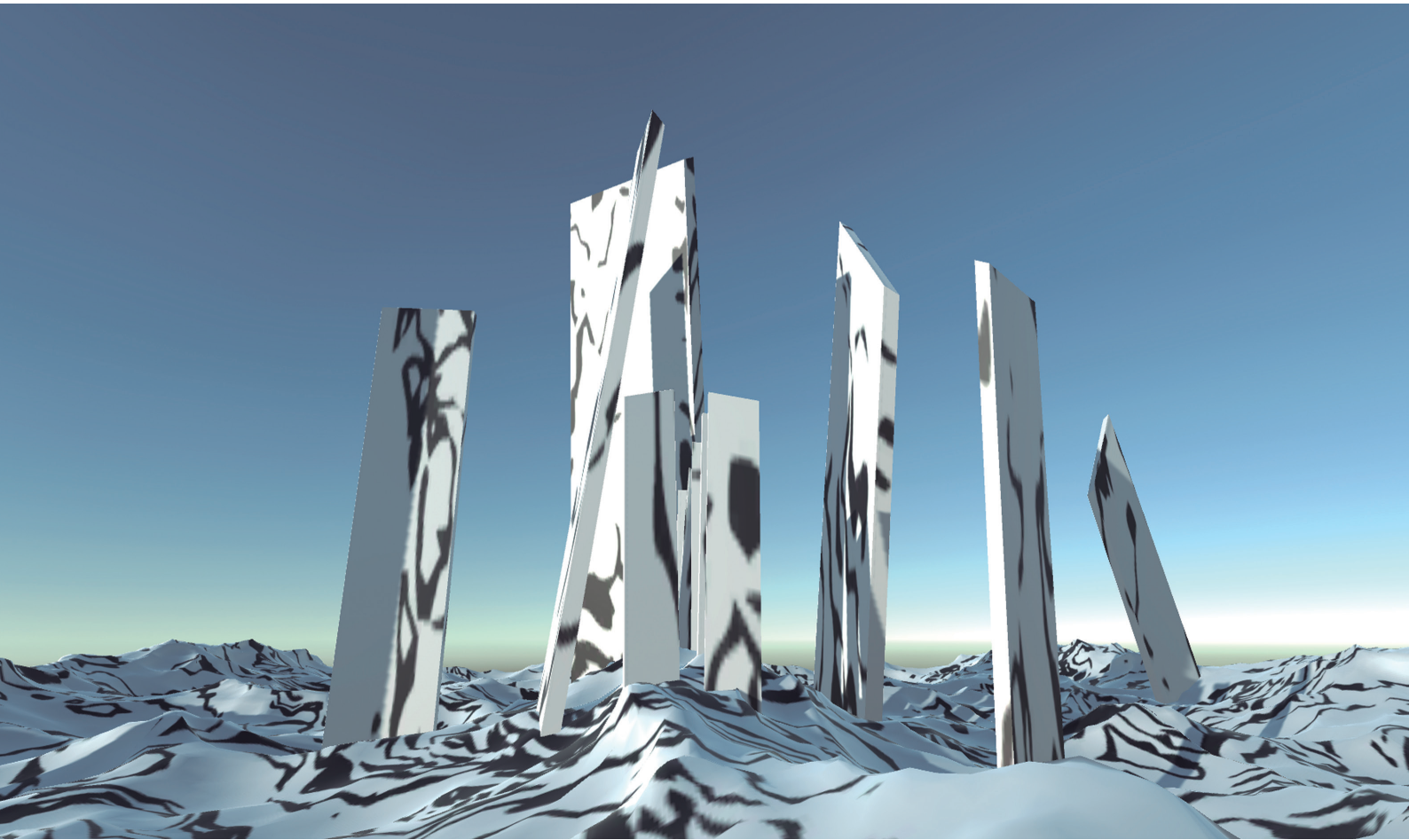




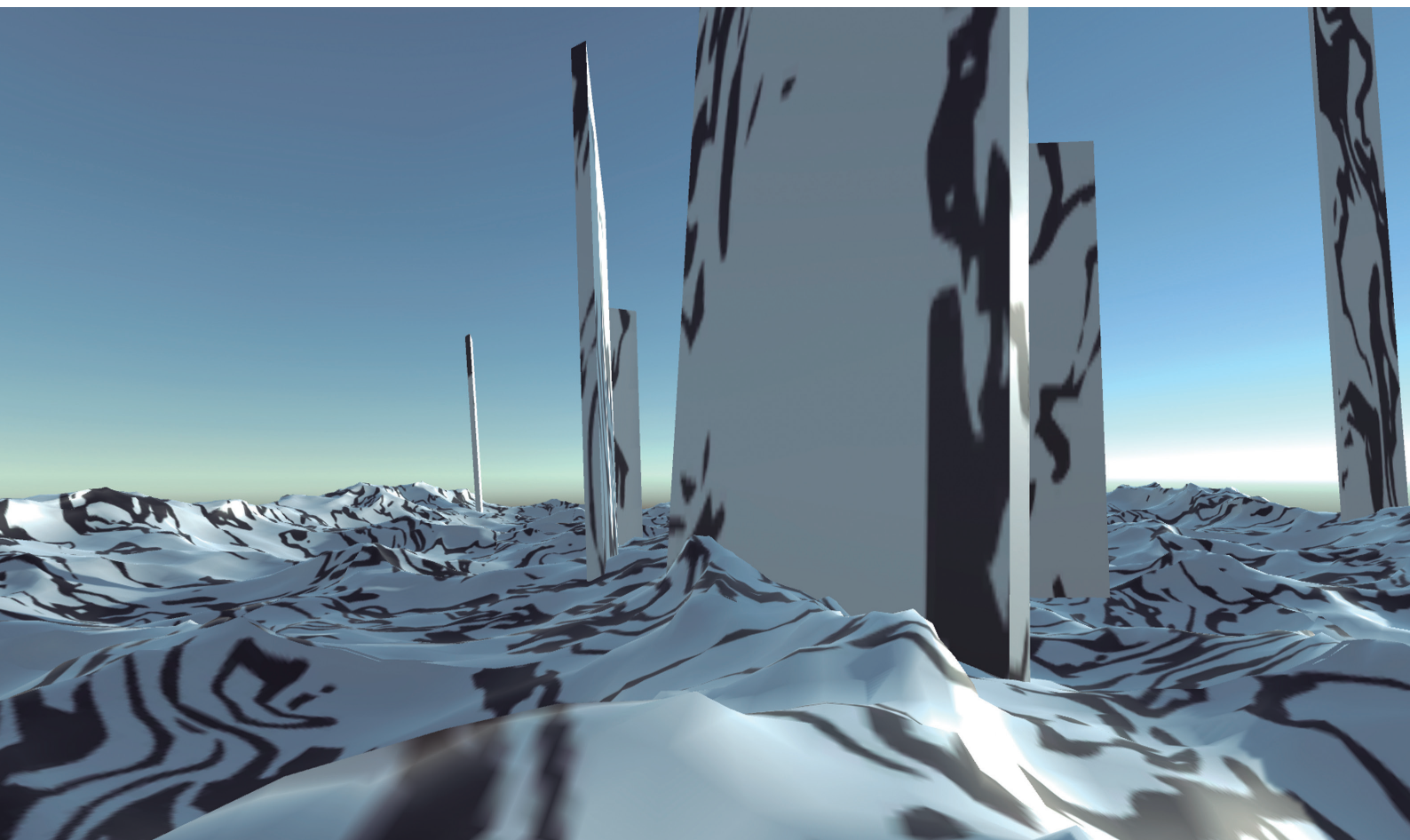
TÍTULO:	"Cuaderno"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity) y 3D
ASIGNATURA:	Creación Abierta en Dibujo
FECHA:	Diciembre-enero 2017

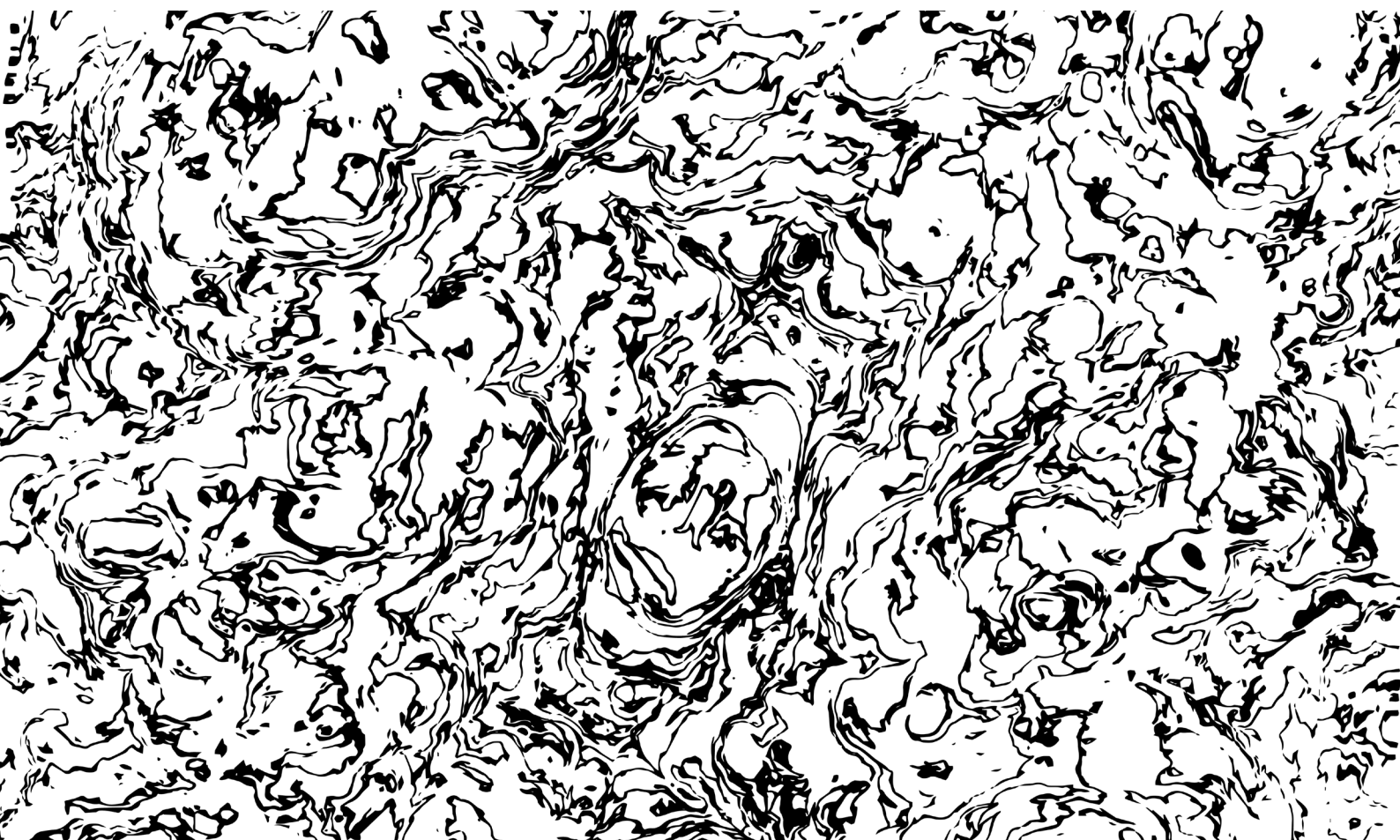






TÍTULO:	"Procedural"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity) y 3D
ASIGNATURA:	Creación Abierta en Dibujo
FECHA:	Diciembre-enero 2017



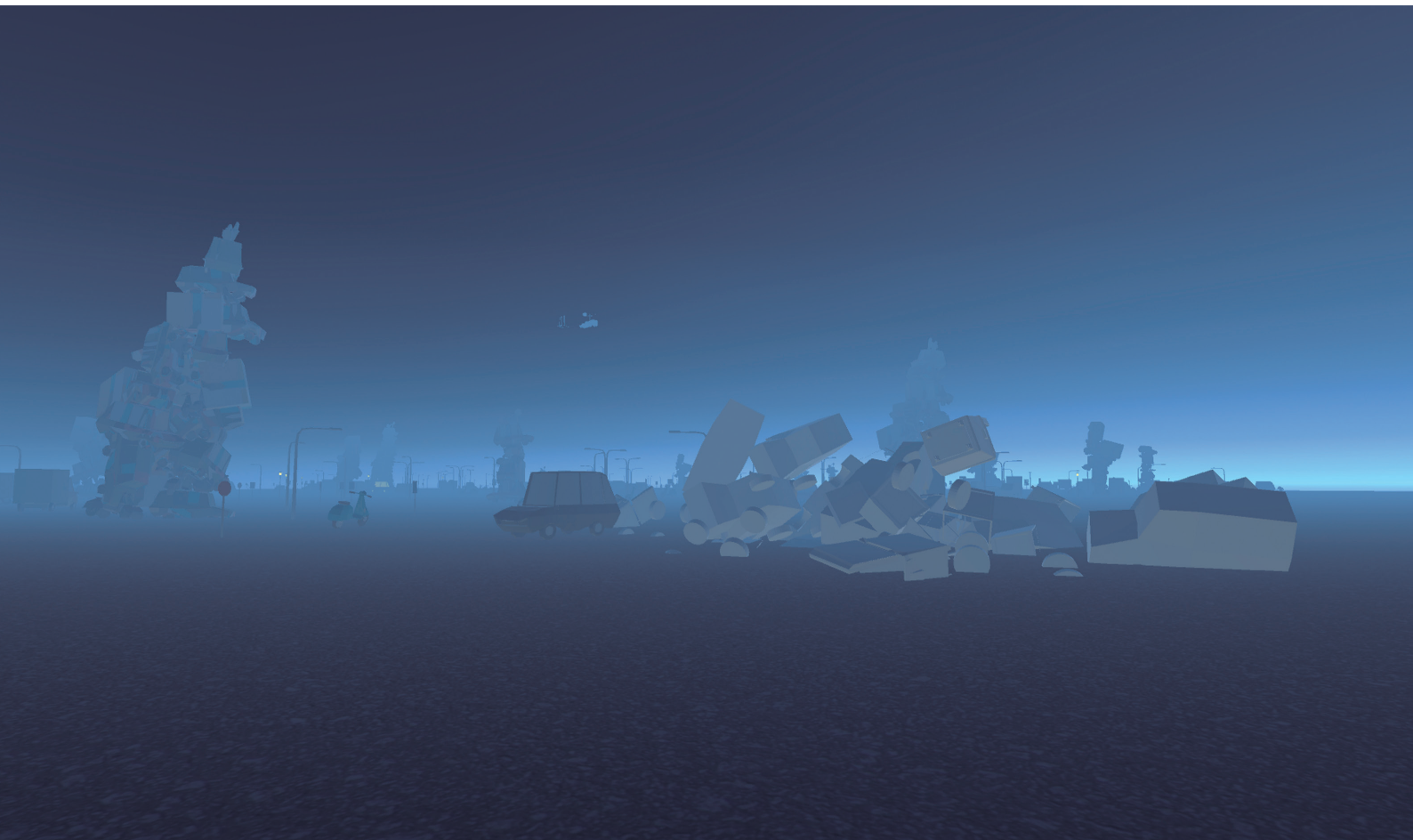


Ambientes Urbanos



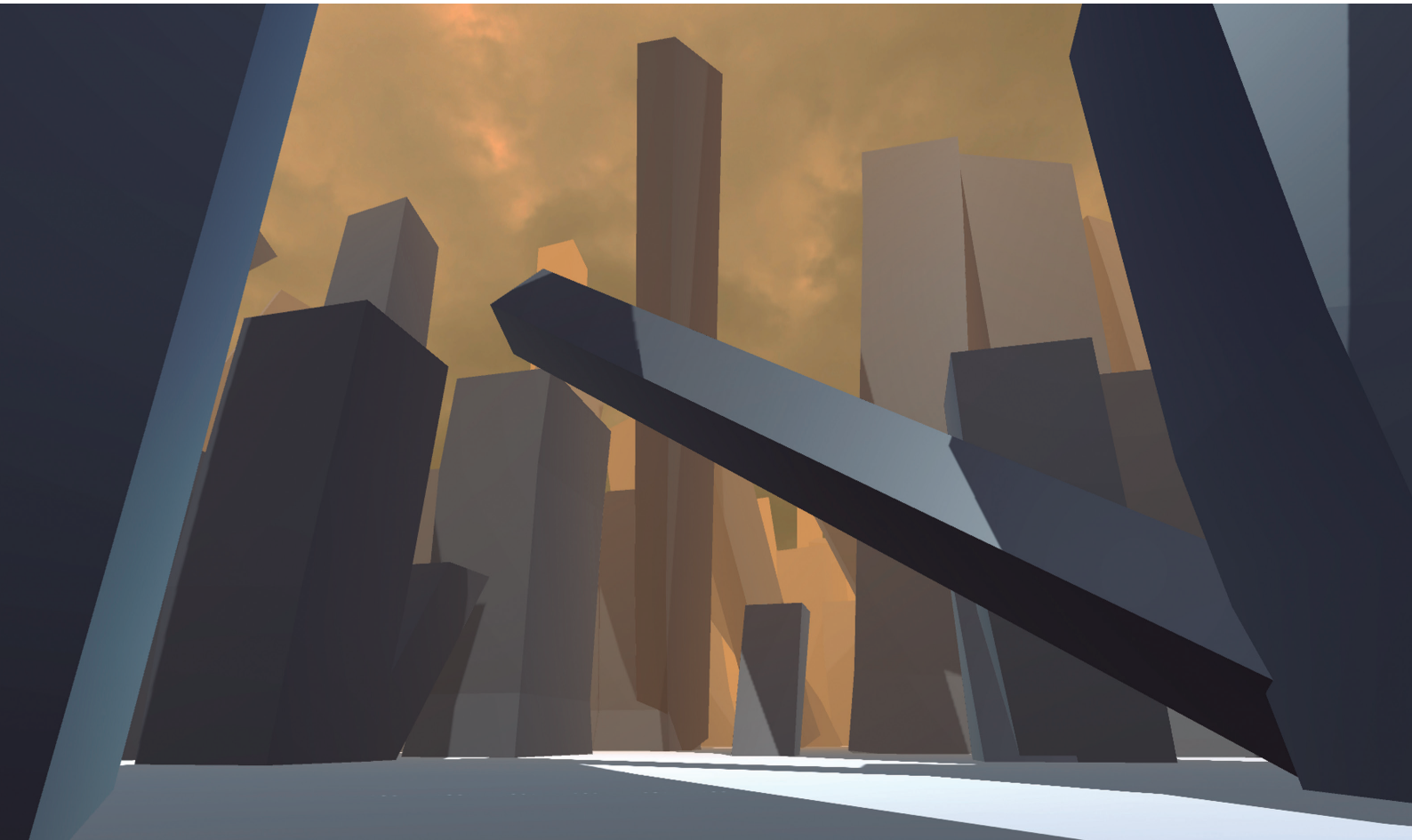
TÍTULO:	"Parking"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity), 3D, Blender
ASIGNATURA:	Creación Fotográfica y Gráfica Digital
FECHA:	Mayo-junio 2017



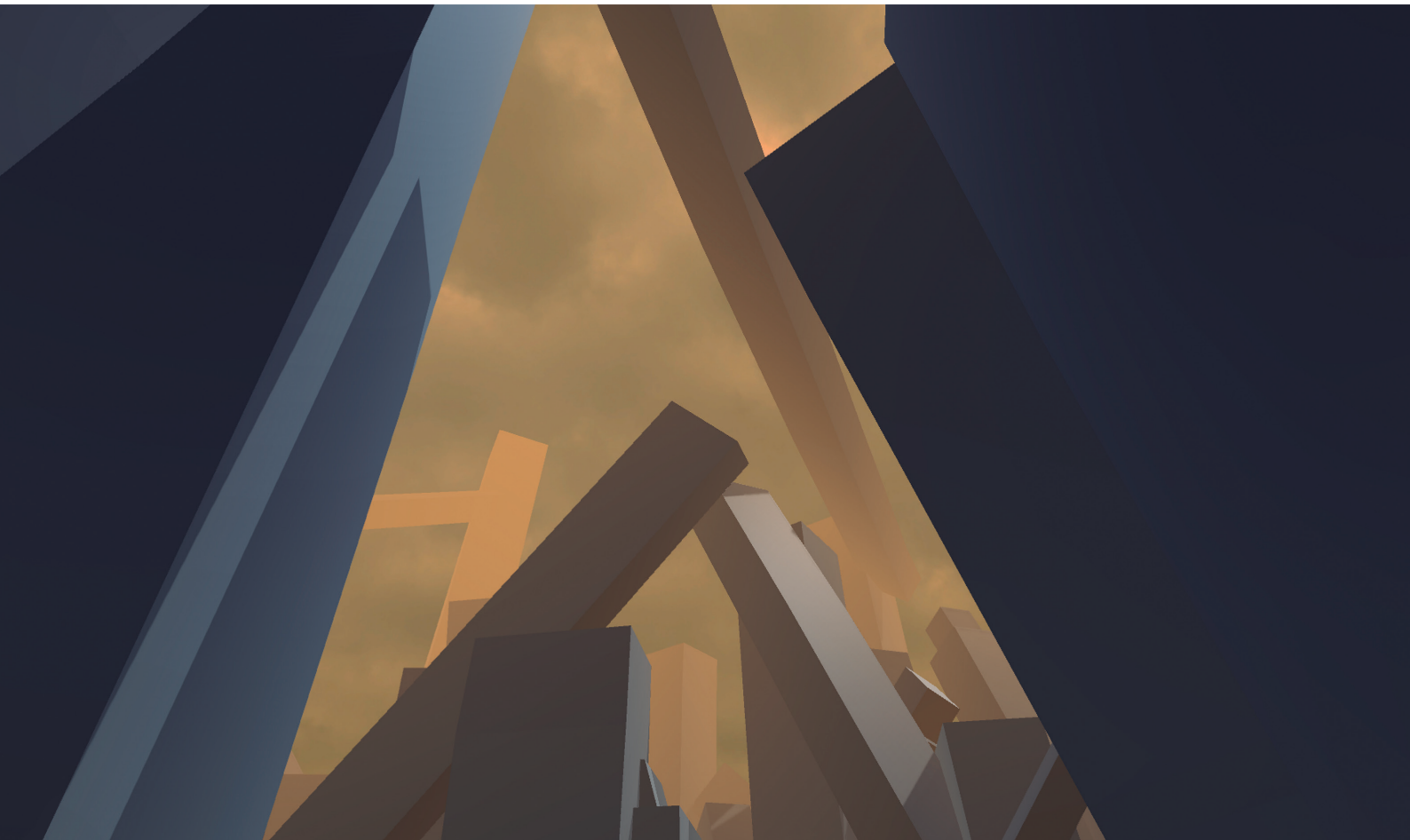


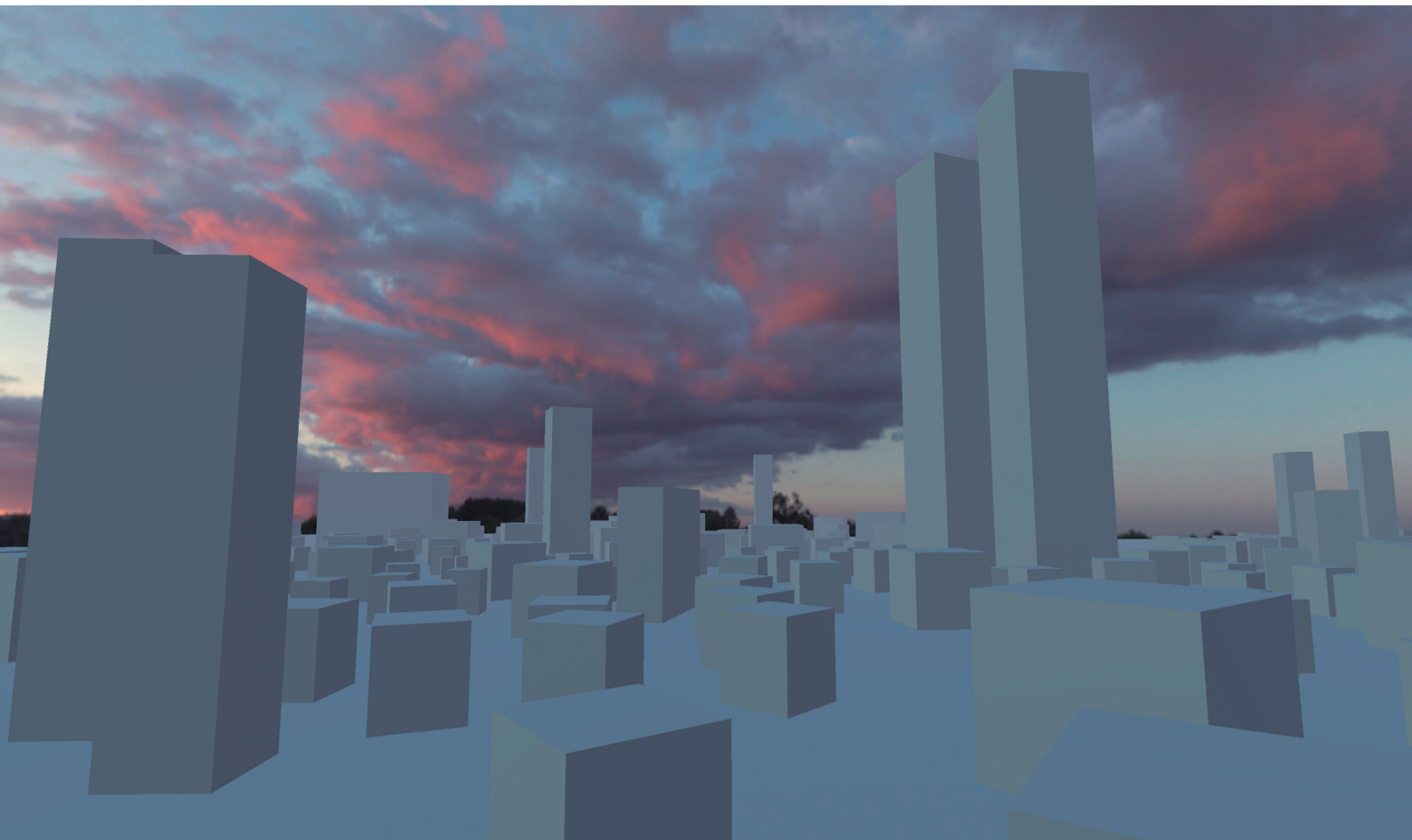


TÍTULO:	"Parking 2"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity), 3D, Blender
ASIGNATURA:	Creación Fotográfica y Gráfica Digital
FECHA:	Mayo-junio 2017

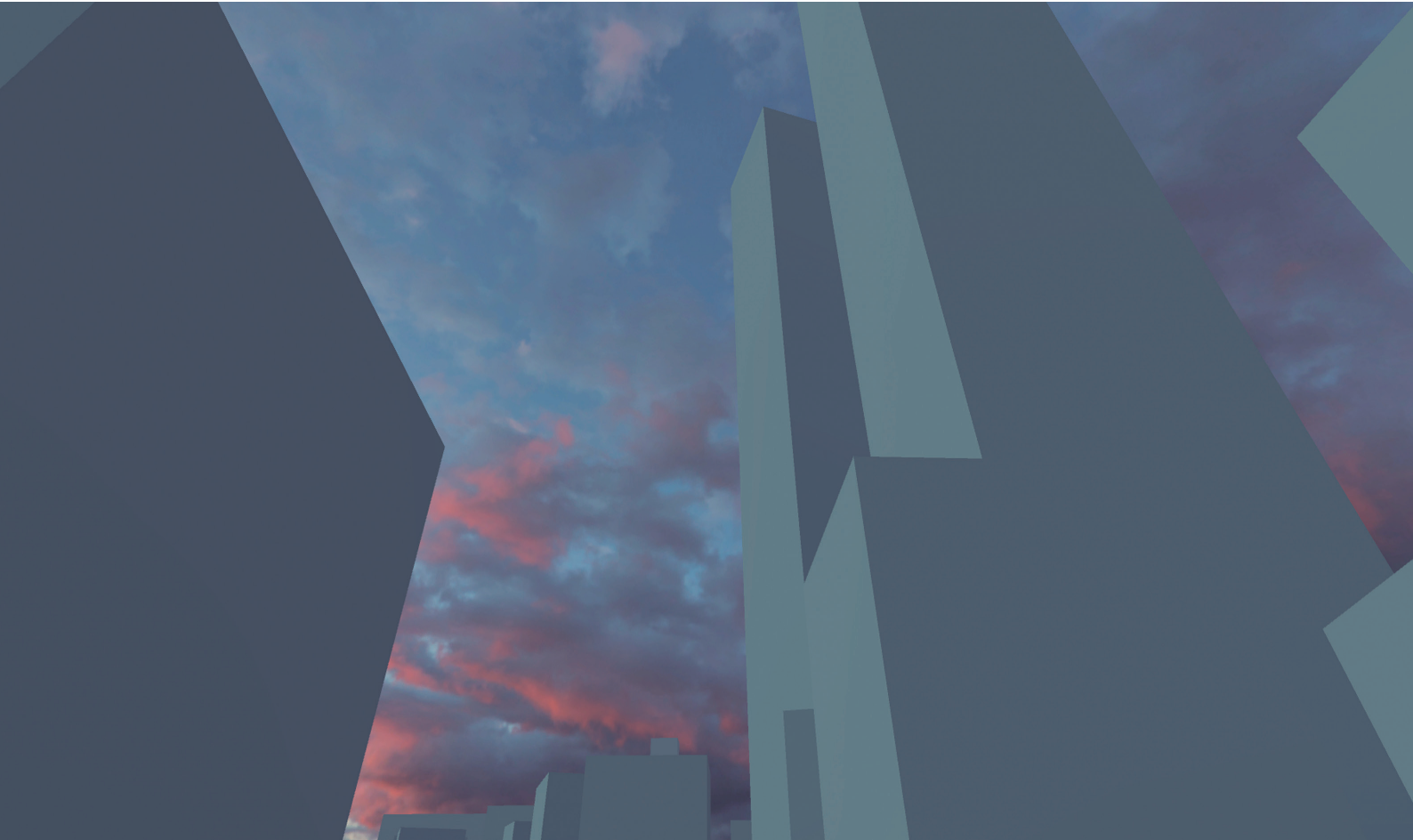


TÍTULO:	"Ciudad Inestable"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity), 3D,
	Blender
ASIGNATURA:	Creación Fotográfica y Gráfica
	Digital
FECHA:	Mayo-junio 2017





TÍTULO:	"Multiplicación"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital Interactivo
TÉCNICA:	Motor de videojuego (Unity), 3D, Blender
ASIGNATURA:	Creación Fotográfica y Gráfica Digital
FECHA:	Mayo-junio 2017



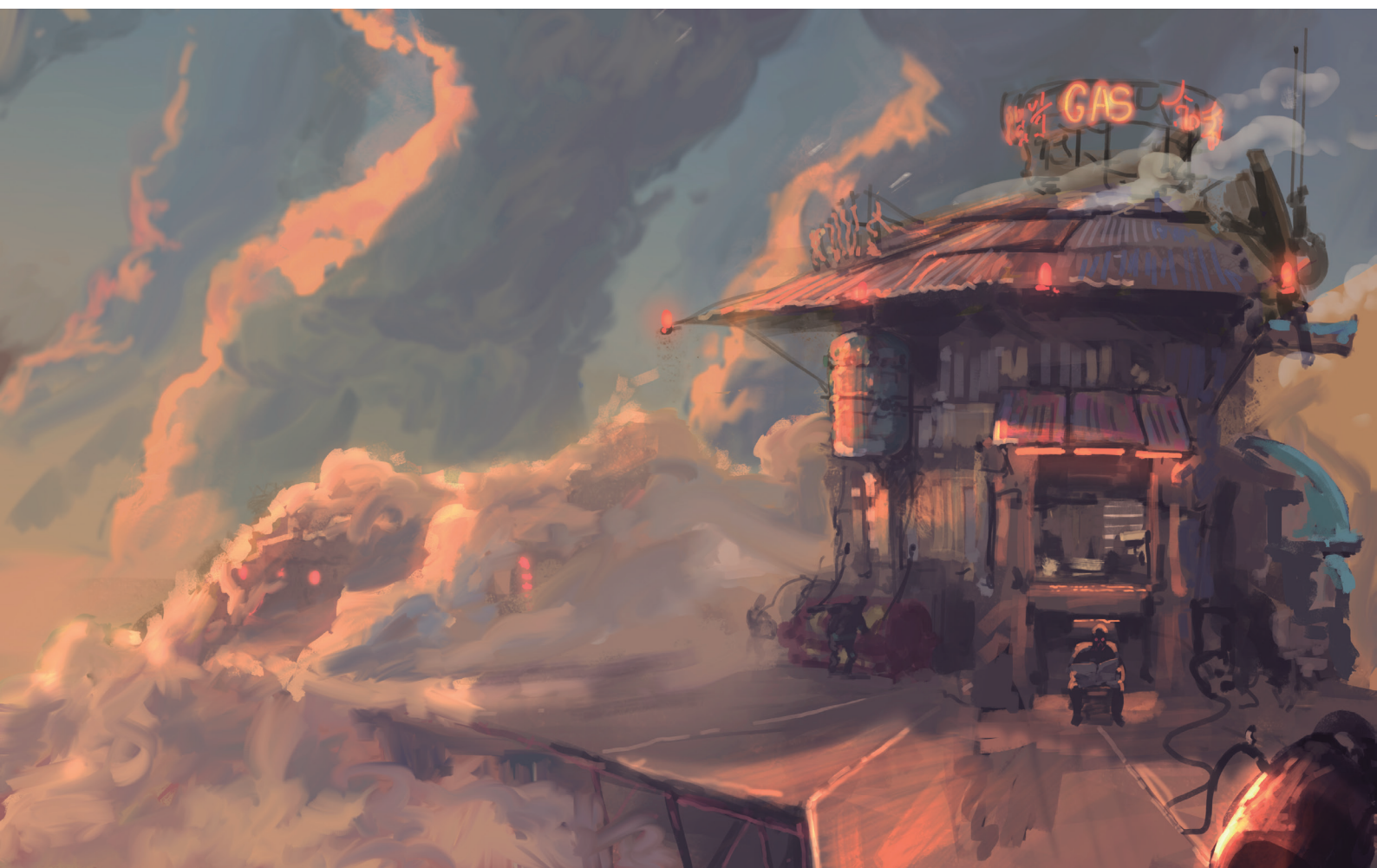
Concept



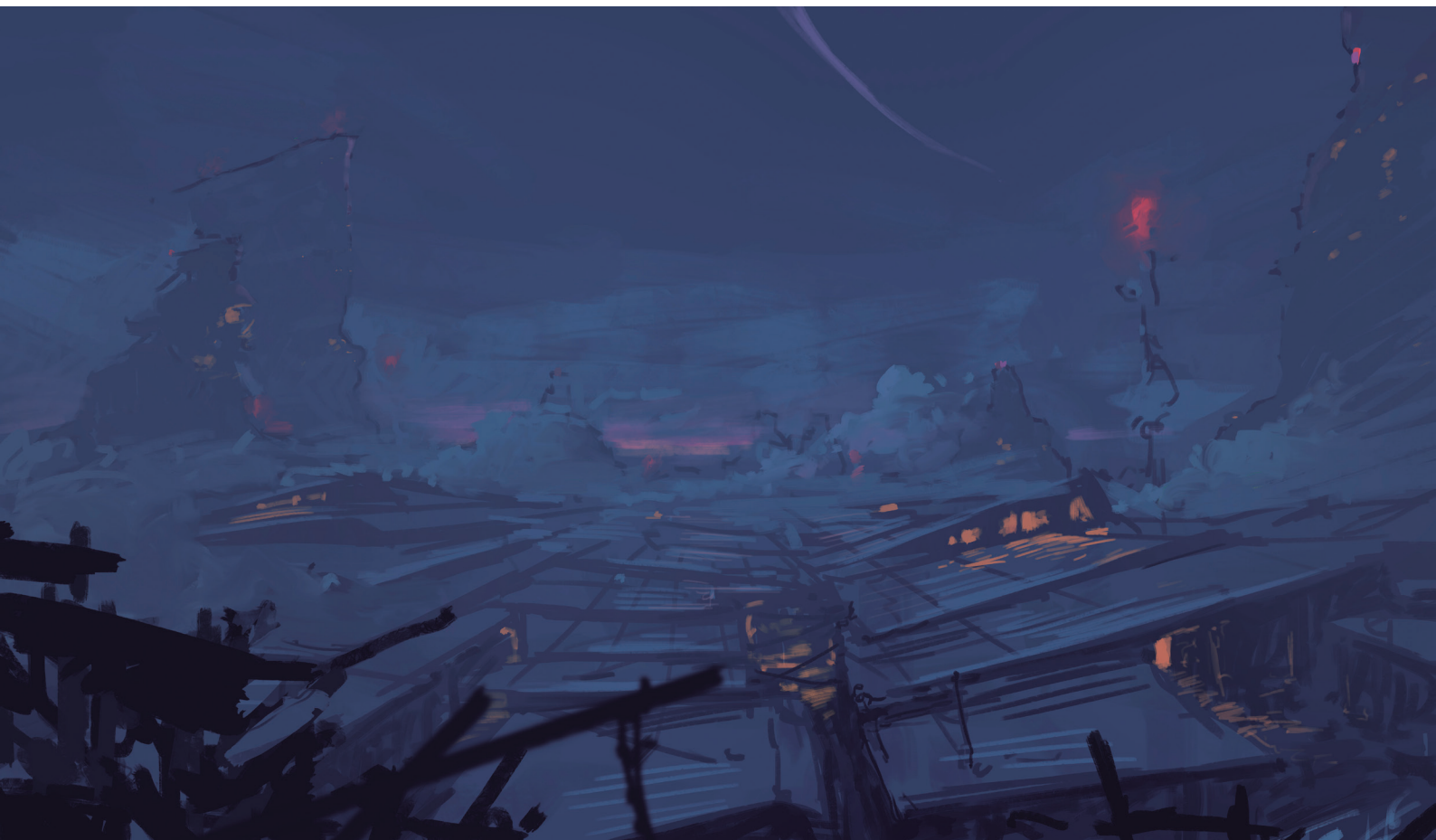
TÍTULO:	"The Golden Ale: Concept de ambiente y chimenea central"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital
TÉCNICA:	Pintura Digital
FECHA:	Marzo-abril 2017
DIMENSIONES:	8146x4640 px



TÍTULO:	"The Golden Ale: Concept de ambiente exterior y entorno"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital
TÉCNICA:	Pintura Digital
FECHA:	Marzo-abril 2017
DIMENSIONES:	5902x3832 px



TÍTULO:	"Gasolinera"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital
TÉCNICA:	Pintura Digital
ASIGNATURA:	Ilustración
FECHA:	Marzo-abril 2017
DIMENSIONES:	4000x2507 px



TÍTULO:	"Vertedero"
AUTOR:	Andrés Cabrero Rodríguez-Estecha
SOPORTE:	Digital
TÉCNICA:	Pintura Digital
ASIGNATURA:	Ilustración
FECHA:	Marzo-abril 2017
DIMENSIONES:	6884x4000 px



Introducción

Si se hubiese planteado este trabajo hace una década o dos, probablemente el desarrollo principal del estudio hubiese sido totalmente distinto. Al mismo tiempo, si, por otra parte, se plantease el trabajo dentro de una década o dos; lo más seguro sería afirmar que ocurriría lo mismo.

Con esto no me propongo reseñar la obviedad del factor tiempo en este tipo de trabajos, ni plantear ningún desatino espacio-temporal; más bien me gustaría resaltar lo rápidamente que está cambiando el medio sobre el que versa este estudio; así como la singularidad de este preciso momento de su desarrollo.

Tampoco querría dejar de ofrecer en esencia una conclusión a toda esta etapa educativa, y ya que se ha tratado de un Grado en Bellas Artes, este estudio relacionará los aspectos esenciales de ambos campos, para proponer una serie de espacios comunes de retroalimentación, y una serie de obras que trabajan estos espacios comunes, además de otras ideas.

Se escogió el videojuego como tema de estudio, y hay una curiosidad subyacente en todo este proyecto: Lo desconocido. Hay un amplio porcentaje de este trabajo orientado a la investigación teórica de un medio. Si bien parece obvio que no se trata de un medio tradicional ni particularmente presente en las Bellas Artes; sigue tratándose de una herramienta: ¿De qué forma podría una herramienta atraer la atención de este alumno, hasta el punto de guiar este trabajo?

Durante estos años de carrera, he tenido la suerte de conocer más a fondo este medio, al que tan sólo había tenido un acceso limitado. Y al tiempo que los rudimentos técnicos se aprendían, al tiempo que la historia del arte comenzaba a dibujarse de forma más cohesionada, más allá del detalle anecdótico; más allá del dato aislado; los videojuegos fueron cambiando también de forma. A mi parecer, el videojuego era un “potencial desaprovechado”, una industria obcecada en las fantasías de poder y muerte, en los estereotipos tan resabidos del cine y el mundo occidental. También conocía muy poco; apenas la punta del iceberg, y aun así siempre reconocía en los videojuegos algo que me cautivaba: ambientes. Creatividad. Comienzos.

A partir del primer año de la carrera, algunos compañeros y yo nos adentramos, a costa de nuestro tiempo, en la pintura digital, y las herramientas de aquello que nos llamaba tanto la atención. Todavía hoy seguimos siendo torpes conocedores de estas herramientas, pero el conocimiento que nos han brindado del propio medio, junto con el descubrimiento de muchos videojuegos desconocidos e interesantes, ha sido decisivo en la elaboración de este proyecto.

Me encuentro reescribiendo una frase que últimamente pienso a menudo, “es un genial momento para interesarse por los videojuegos”; y es que ha sido durante los años de carrera que he podido comprobar la enorme transformación y riqueza de este medio.

Quizás el ejemplo más significativo fuese el “Dear Esther”, juego que mencionaré de nuevo más adelante. Las preguntas que nos sugirió ese juego hace algo más de dos años, son probablemente la base y la razón de este proyecto:

¿Qué es el videojuego? ¿Qué tiene que ver con el arte? ¿Qué ofrece este medio que ningún otro medio ofrece? ¿Qué herramientas tiene para expresar ideas, para contar historias, para crear experiencias? ¿Cuál es la relación entre los nuevos medios técnicos y las nuevas formas del arte? ¿Cabría pensar que, en el surgimiento de un nuevo paradigma material, las formas culturales que producimos adquirieran igualmente nuevas formas y caminos? ¿Qué es la inmersión, la dinámica de juego, la gamificación, y porqué resultan interesantes para el arte contemporáneo? ¿Qué objetivo tiene un estudiante de arte?

El videojuego es un nuevo medio creativo; un nuevo contexto sensible que se ha distinguido de otras dimensiones creativas por la conexión directa capaz de crear entre la obra y el espectador, de tal modo que éste deja de ser llamado espectador para convertirse en un “jugador”. El juego es una obra que sólo tiene sentido en su relación con el espectador.

La noción, de que “los videojuegos no son arte”; quizás más extendida de lo que yo mismo creo, puesto que he tenido la suerte de rodearme de personas interesadas por este medio, me recuerda inevitablemente a algunos debates surgidos en la carrera, o con la familia, en la que una obra de arte particularmente extraña, no sólo deja indiferente a alguien, sino que de hecho, ofende al apabullado espectador. Y esta ofensa, arrebató del que se siente estafado por algo que no parece tener lógica; es una cuestión de alfabetización: ¿Cómo podría sentir mi abuelo algo con un videojuego si va a pasarse el poco rato que le dedique de su interés a pelearse con unos controles que no conoce?

Los estudiantes de Bellas Artes siempre van a convivir con la aparición de nuevos medios creativos, y creo que estas nuevas formas de comunicación son una gran oportunidad para los artistas; puesto que conocerlos amplía sustancialmente el abanico de posibilidades creativas

a su disposición.

Cuando decido trabajar con el videojuego, no sólo imagino museos y galerías llenos de videojuegos. Imagino escuelas, institutos y facultades, imagino videojuegos que aumenten nuestra capacidad de relacionarnos, nuestra capacidad de pensar, y nuestra capacidad de crear.

Por esto, en este trabajo abordaré la cuestión teórica de definir al videojuego, diseccionar aquellas herramientas estéticas que permiten la creación de experiencias con el jugador. Analizaré también el concepto de “arte”, pues ha sido una cuestión presente a lo largo de la carrera; y servirá para establecer una conexión con las posibilidades creativas del videojuego. Finalmente, trabajaré el concepto de “ambiente”, el mismo concepto que ha guiado la creación de las obras presentadas, y que relaciono directamente con la capacidad de inmersión, que ilustraré con ejemplos prácticos de videojuegos.

Objetivos y Metodología

La **metodología** que se ha seguido para realizar el trabajo es la propia de un trabajo académico:

- Se seleccionan una serie de bases teóricas con las que va a trabajarse (Arte, Videojuegos, Gamificación, Ambiente), y se plantea una propuesta teórica que guíe el trabajo:

El videojuego genera ambientes en los que la experiencia artística se hace posible por el factor “inmersión”. El ambiente es un factor clave para generar una atmósfera creíble, y una conexión con el juego. La mecánica funciona como elemento narrativo. Videojuego como experiencia sustancial: la experiencia de juego y el cambio del jugador. Experiencia estética en la congruencia de las partes del sistema.

- Se realiza una búsqueda de fuentes de información primarias y secundarias que sirvan a la confección de una primera batería de datos (conceptos, historia, planteamientos)
- Finalmente se revisa la tesis, se añaden citas y comentarios, y se elaboran las relaciones entre los bloques de información principal, para formular unas conclusiones.

En cuanto a los **objetivos**, se puede hacer una distinción entre generales y específicos:

Generales:

- Estudiar la relación entre el arte y los videojuegos
- Profundizar en la naturaleza del concepto de juego, e interacción
- Explorar la experiencia estética en el medio digital
- Examinar el videojuego como medio creativo en diferentes contextos: Industrial, independiente, artístico

Específicos:

- Conocer aquellos apartados del videojuego más interesantes para la transmisión de ideas
- Analizar las principales ideas del ámbito teórico y experimental del videojuego
- Investigar sobre las posibilidades en cuanto a experiencia e inmersión pueden ofrecer los videojuegos
- Ahondar en los conocimientos referidos al panorama independiente y experimental del videojuego
- Crear ambientes que sean capaces de crear sensaciones concretas, crear experiencias inmersivas

Videojuego

Antes de hablar del videojuego como medio creativo, es preciso realizar un apartado sobre la naturaleza del propio juego, su desarrollo a lo largo de las últimas décadas del siglo pasado y la primera de este siglo presente, y el papel que juega en el contexto actual.

El videojuego nace, como la mayoría de cuestiones relacionadas con la tecnología, adosado al ámbito de la investigación militar, cuando tras el final de la segunda guerra mundial, se comenzaron a producir los primeros programas de carácter lúdico, aprovechando el desarrollo de las primeras computadoras.

En su planteamiento más básico, el videojuego era un sistema interactivo que, a través de unas mecánicas concretas, proponía una serie de retos al jugador, tiene reglas fijadas, y ofrece una serie de estímulos audiovisuales que responden a la actuación del jugador, generando una “comunicación”.

Pero el videojuego ha cambiado mucho durante su relativamente corta historia, y delimitar ahora los elementos esenciales del videojuego, comprende una mayor complejidad.

Jane McGonigall resume en su libro “Reality is Broken” los puntos esenciales del videojuego en: El reto, las reglas, el sistema de feedback, y la participación voluntaria (2011:21). Sin embargo, esto dejaría a muchos juegos en un terreno incierto. Y probablemente el ejemplo más claro sean los conocidos como *walking simulator*:

Dear Esther (2012): es un claro ejemplo de un videojuego sin un reto concreto, y con un apartado interactivo particularmente escaso (este género ha venido a llamarse *walking simulator* precisamente por la única posibilidad del movimiento por el entorno).

La parábola de Stanley (2011), y ***The Beginners Guide*** (2015), son otros dos ejemplos que, nuevamente, no poseen ningún reto visible más allá de la propia acción de avanzar.

Por lo tanto, y según una definición “tradicional” del juego, estos no serían ejemplos de videojuegos, sino híbridos indeterminados entre la narración interactiva, y la película.



Figura 1. Escena de juego.
El juego se desarrolla en una isla, que el jugador va explorando.

Tradicionalmente, han existido dos perspectivas principales que definen a los videojuegos:

La corriente teórica que ha hecho hincapié en las mecánicas como principio esencial del videojuego ha sido llamada “ludología” (del latín *ludos* – juego); y la corriente que ha defendido la narrativa como principio del juego, ha sido llamada “narratología”.

Jesper Juul es un destacado teórico de los videojuegos, y representante de la ludología. En el mismo sentido que Jane McGonigall, realiza una definición del “juego” en torno a una serie de puntos que considera esenciales de su naturaleza:

- Reglas: Los juegos están basados en reglas
- Resultados cuantificables y variables
- Valor asociado a esos resultados: valores positivos y negativos
- Esfuerzo: Los jugadores invierten esfuerzo para influir en los resultados del juego
- Jugador vinculado a resultados: El jugador ganará y estará “contento” si obtiene un resultado positivo, y estará “triste” si obtiene un resultado negativo
- Consecuencias negociables: El mismo juego puede o puede no tener consecuencias en la vida real. (Juul, 2003)

Nuevamente, los juegos anteriormente mencionados no entrarían en esta definición.

Tavinor Grant, en un intento por combinar los principios de la ludología y la narratología en una definición que pueda englobar a ambas, expone en “New Directions in Aesthetics Ser. : The Art of Videogames”:

“X es un videojuego cuando es un artefacto audiovisual, está pensado como un producto de entretenimiento, y provee ese entretenimiento a través del empleo de una o ambas de las siguientes estrategias de implicación: juego basado en reglas y objetivos, o ficciones interactivas.”(2009:26)

Tavinor fundamenta su definición en la comunión de estas dos ideas: El videojuego como producto interactivo con reglas y objetivos, y el videojuego narrativo, entendiendo finalmente que, la mayoría participan de ambas cuestiones, o al menos de una de ellas.

Para elaborar una definición que englobe los aspectos propios de la narratología y la ludología, y además sumar el hecho de que algunos videojuegos carezcan absolutamente de cuestiones tan aparentemente básicas como el “objetivo”, o “resultados cuantificables”; es preciso encontrar aquello que supone la esencia del videojuego.

Para este propósito se escogerán 3 videojuegos en función de sus distintas naturalezas; con el fin de encontrar aquello que todos comparten:

Como ejemplo del videojuego basado en sus mecánicas, servirá el *Tennis for two*, considerado primer juego de la historia.

Como juego basado en la narrativa, podría escogerse cualquiera de los juegos de la desarrolladora *Telltale*, por ejemplo: *The Walking Dead: Temporada 1*.

Finalmente, como ejemplo de juego experimental sin un objetivo ni resultados cuantificables, el anteriormente mencionado *Beineer's Guide* cumple los requisitos.

En función de estos tres ejemplos, de naturalezas dispares, aquello que es común en todos los casos, no es la presencia de una narrativa, sí lo es la existencia de mecánicas como principios en los que se basa el juego, por limitados que sean, y finalmente, aquello que comparten todos los juegos es la interacción:

Todos los videojuegos se basan en la relación de un jugador con un sistema estructurado que responde ante sus acciones. De modo que se podría concluir:

El videojuego es aquella creación audiovisual lúdica que se desarrolla a través de la interacción activa de los jugadores con un sistema estructurado a través de las mecánicas.

Finalmente, esta definición, muy parecida a la Tavinor; ahonda en la idea de que la interacción activa es el factor clave que distingue al juego de otros medios, y que la aparición de los aspectos propios de la narratología y de la ludología se resumen en la mención del sistema con mecánicas..

La tarea de definir cualquier concepto es claramente compleja, y si esta realidad que se trata de definir resulta haber aparecido hace relativamente poco, el ejercicio es aun más complejo. Más allá de los improbables esfuerzos de los teóricos, y si bien la naturaleza de este medio es de sumo interés; los avatares filosóficos sobre una definición absoluta no son el objetivo de este estudio; por lo que se proseguirá entendiendo esta definición como una solución “general”.

Habiendo definido el videojuego como “sistema”, cabría deducir que está formado por una estructura organizada en distintas partes, y que cada una de estas partes hará posible el funcionamiento del videojuego, y la experiencia del jugador. Asimismo, un videojuego podrá tener o no una dimensión teórica en la que se planteen ideas, historias, o inquietudes.



Figura 2. Recreación en el Museo de Juegos Electrónicos y Arte.

ELEMENTOS DEL VIDEOJUEGO

Los juegos se componen de elementos técnicos, y elementos teóricos. Por un lado están los elementos encargados de enviar el mensaje (el canal), y por otro lado está el propio contenido narrativo/conceptual del juego.

En su aspecto **técnico**, un videojuego se conforma de un apartado audiovisual (gráficos y audio), y un apartado mecánico (interacción con el jugador). El apartado audiovisual está más relacionado con la experiencia estética, y es el responsable de crear un “ambiente” concreto en el que el jugador se sumerge. En este apartado se incluyen los llamados “gráficos” del juego, que establecen el estilo visual, y todos los efectos sonoros y la música. El apartado mecánico está relacionado con la interacción.

- El sistema (el programa): En el código de cada juego se establecen las reglas y las variables, los elementos y su relación con los gráficos, y la información que se recibe del jugador. Los videojuegos están compilados (organización del código y creación de aplicación final) a través de motores de juego, programas en los que se diseñan los niveles, las interacciones, se colocan los elementos visuales y narrativos del juego, y se ordenan.
- El reproductor (la máquina que hace funcionar al programa): Bien sean consolas, u ordenadores, o dispositivos móviles; los reproductores son capaces de leer los programas de los juegos, y disponen de componentes para permitir el procesamiento de los gráficos y las respuestas del jugador.
- Los periféricos (las herramientas de las que dispone el jugador para interactuar con el juego): varían en función del formato de juego, el reproductor, e incluso el jugador, que preferirá unos a otros. Ejemplos de periféricos son los Joystick, los controles táctiles de un móvil, el ratón y el teclado, o un gamepad.

En su aspecto **teórico**, los videojuegos plantean desde marcos absolutamente vacíos y enteramente dedicados al propio disfrute de las mecánicas; a complejas estructuras narrativas, a la creación de mundos y personajes cargados de entidad; o al desarrollo de ideas relacionadas con las inquietudes de sus creadores.

- Narrativa: Todo aquello en el videojuego que haga referencia a una ficción. El videojuego toma de la narrativa tradicional, la capacidad de contar historias con las que comunicar ideas, expresar sentimientos, o generar una reacción en el receptor. Así como la literatura o cine tienen una forma concreta de elaborar las historias, el videojuego se vale de medios propios para introducir

y desarrollar las historias:

- **Cinemáticas:** Funcionan como pequeñas escenas de película: el jugador no controla lo que ocurre, y se vale de los recursos audiovisuales tradicionales.
- **Texto:** Este recurso, directamente relacionado con la literatura, puede servir para introducir un juego en un contexto, para describir personajes, lugares, o sensaciones... También se usa, al igual que en el cómic, para desarrollar, a través de bocadillos, conversaciones entre personajes. El texto aparece no sólo en forma de prosa aislada en una dimensión propia; sino que puede habitar tanto el mismo mundo del juego (libros dentro del juego, escritos, pintadas, carteles, mensajes, etc.); así como ser parte esencial de la interfaz, inventarios, paneles, etc.
- **Jugabilidad:** Este recurso es propio de este medio, y cuenta a través de las acciones y decisiones que toma el jugador, y cómo se desarrollan esas acciones; lo que está ocurriendo. Las mecánicas son formas de narrativa en tanto que ayudan al jugador a percibir su relación con la historia de forma real y activa: un videojuego que cuenta una historia sobre la amistad de dos personajes; utilizará mecánicas que ayuden al jugador a sentir ese vínculo entre los personajes, y a crear un contexto de interacciones que afecten a ambos, que reflejen sus sentimientos. Si este videojuego tratara de contar esta historia por medio de una jugabilidad que no permite interacción alguna entre los dos amigos, las mecánicas estarán desconectadas de la narrativa.

Muchas veces, las mecánicas funcionan únicamente a un nivel lúdico, y no existe una cohesión entre la narrativa y las mecánicas. Esto lleva a la creación de obras generalmente inconexas, que pueden funcionar bien a nivel mecánico, pero cuyas narrativas se sienten artificiales. Esta “disonancia” ha sido muy discutida desde mediados de la década de los 2000; y se conoce como “disonancia ludonarrativa”, término acuñado por Clint Hocking en 2007, en un post hablando del videojuego Bioshock, del mismo año (Hocking, 2007).

HISTORIA

Los videojuegos no han disfrutado siempre de un abanico tan amplio de posibilidades creativas como actualmente, y las limitaciones técnicas han moldeado a lo largo de las décadas de su joven existencia; su aspecto y su complejidad. A su vez, a medida que se ha ido extendiendo como medio, creadores y público han enriquecido su desarrollo.

La historia de los videojuegos gira en torno tanto al desarrollo de la industria y de la evolución tecnológica de los equipos que los reproducían;

como a la evolución progresiva de una inquietud creativa por este medio.

Como se señaló previamente, la tecnología que dio lugar a los primeros experimentos de videojuegos surgieron en el contexto de la investigación militar, y posteriormente, se sentaron sus bases en proyectos de investigación universitarios y empresas.

Los primeros videojuegos dieron lugar a las primeras plataformas; sistemas que podían reproducir estos contenidos digitales. Las principales plataformas que darían su forma inicial al medio serían las máquinas arcade, que comenzaron a aparecer en los años 70.

Si bien las máquinas arcade llenaron las salas recreativas y los bares, el siguiente paso para la industria fueron las consolas. Las consolas se desarrollaron como sistemas sencillos para reproducir videojuegos de forma económica en el hogar, y se han dividido en generaciones en función de su tecnología. (Muchas veces la memoria del sistema era usada para marcar la diferencia entre una generación y la siguiente). De un inicio marcado por la enorme variedad de distintas plataformas y videojuegos sencillos, se acabó por formar una malla de empresas que liderarían la industria en adelante, con propuestas cada vez más complejas.



Figura 3. Máquinas recreativas de Pong, Rush N'Attack, Astro Fighter y Frogger..

El período dorado de las máquinas recreativas comenzó a desaparecer con el triunfo de las consolas, en torno a los años 80, que en poco tiempo igualaron y aventajaron sus posibilidades técnicas.

Durante estas décadas iniciales de la industria, se asentarían los géneros

clásicos de los videojuegos, basados en el tipo de interacción con el jugador: Juegos de plataformas, simuladores, juegos de rol, aventuras gráficas, FPS (del inglés “first person shooter”). Las primeras décadas de la historia de los videojuegos se caracterizan por un público limitado, y unas grandes limitaciones técnicas.

A partir de los años 80, la envergadura de la industria daba a entender que los videojuegos tendrían un papel muy importante en los años siguientes, no sólo por el avance técnico, sino también por la transformación del público, cada vez más amplio. Las inquietudes relacionadas con el papel de los videojuegos, su propósito, sus capacidades, y sus objetivos, fueron posibles gracias al interés de los nuevos profesionales de la industria, y de los nuevos públicos a los que llegaban los videojuegos.

Ejemplo de estas inquietudes que surgían en torno a los sistemas interactivos fue la charla de Alan Kay en 1983: *“Video Games and Human Development: A Research Agenda for the 80's”*. David S. lo explica diciendo:

“Lo que es notable de este discurso fue que Kay no habló de lo que uno esperaría que hablase en la mayoría de contextos en Harvard (por ejemplo, sus recientes trabajos en ingeniería informática, [...]), sino que habló de su visión del futuro de la industria del videojuego [...] comentó temas como el videojuego en el tratamiento de discapacidades, el videojuego como impulsor de la educación, los videojuegos en el desarrollo de inteligencias artificiales; y los videojuegos y la expresión artística”.(Heineman:2015)

Si estas cuestiones comenzaban a plantearse en Harvard a principios de los 80, no cuesta trabajo imaginarse la inmensa evolución que experimentaron los videojuegos a todos los niveles durante los años 90 y 2000, junto con su irrupción en muchos ámbitos desvinculados de los propósitos comerciales o lúdicos.

Justo en esta época, quizás se produce la transformación mayor en el público con la llegada de internet, de los ordenadores domésticos asequibles, de los gráficos 3D; y en general la llegada del potencial de los videojuegos a muchos hogares en los que antes no había habido contacto alguno con esta forma cultural.

Los equipos informáticos asequibles, el asentamiento de la gran industria del videojuego, y la diversificación del público, hizo que muchos creadores se interesaran por el medio, y que comenzaran a desarrollarse ideas de videojuegos que nada tenían que ver con los planteamientos comerciales. Aquellos juegos que la industria, por su enfoque económico, no podía proponer, comenzaron a desarrollarlos los primeros juegos “independientes”.



Figura 4. Escena de juego.
Quake (1996) fue el primer juego en incluir modelos y espacios realmente tridimensionales.

La relación de los videojuegos con el arte ha sido un proceso también de rápida adaptación, a medida que el medio se desarrollaba.

John Sharp, en su libro *“Playful Thinking Ser: Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art”* identifica una serie de distintas etapas de relación entre el arte y los videojuegos: Game Art, Artgames, y Artists' Games (2015).

Desde los años 90; hubo obras de arte que se valían de los videojuego (*Game Art*), en lo que John Sharp denomina “la apropiación de las herramientas de la industria del videojuego para propósitos artísticos”. Estas apropiaciones supusieron una ramificación del Media Art, e implica una primera relación del arte con el videojuego.

Otro tipo de creación que se hace posible a partir de los años 2000, es la de los creadores que, desde la inquietud artística, y los fundamentos de este medio, desarrollan videojuegos.

John Sharp llama este tipo de obras “*Artgames*” (Juegos de arte); y dice de ellos:

“Los juegos de arte se valen de las características propias de los juegos –entre ellas la interactividad, las mecánicas, y los objetivos– para crear experiencias de juego expresivas, que exploran cuestiones metafísicas en torno a la existencia, la ética, o las inquietudes humanas.” (2015:49)

Entre los creadores que el mismo Sharp señala, se encuentra Jason Rohrer, conocido por su juego *Passage* (2007). En este juego, ya destaca por tratarse de ser un juego autobiográfico. También llama la atención de que su duración es de 5 minutos exacta. Pero quizás lo más interesante, es el cuidado con el que se han desarrollado las mecánicas, para responder a una idea: la de representar la existencia de una persona, y su paso por la vida. El juego consigue, a través de sus mecánicas sencillas, poner al jugador en el aprieto de qué hacer con el limitado tiempo que tiene, que claramente comienza a hacerse evidente transcurridos apenas uno o dos minutos, cuando el personaje comienza a cambiar de aspecto.



Figura 5. Escena de juego.
Durante el juego, uno de los factores que indican al jugador el momento en el que se encuentra es cuánto puede ver por delante de sí mismo, y cuánto hay detrás.

Otro ejemplo, quizás en un sentido totalmente opuesto pero igualmente al margen de los propósitos tradicionales del videojuego; sería Pippin Barr, y sus muchas ideas propuestas en formas de videojuego. En estos proyectos, Pippin Barr genera una interacción muy sencilla para una idea que tiene, y propone los juegos como meditaciones aisladas sobre un tema concreto. El absurdo y lo cómico conviven con lo extraño, lo misterioso y lo poético.

Estos creadores se valen del videojuego para ahondar en cuestiones propias del arte, pero la utilización de los elementos del juego, sus aspectos visuales y jugables, Sharp los considera tradicionales (se mantienen en la misma línea que el resto de juegos, salvo por su contenido)

La última de las relaciones creativas que señala Sharp es la del “*Artist's Game* (Juego de Artista)”, en la que propone como primer ejemplo la obra *Open Score* de Rauschenberg (1966). Aquí, el interés del creador por el juego es igualmente en términos de herramienta para llegar a un fin artístico; pero las herramientas que dan lugar al juego, sus elementos gráficos, sonoros, su relación con los jugadores, con el artista, es mucho más propio de la acción artística. Sharp entiende el “juego de artista”, como la mayor identificación de las inquietudes artísticas expresadas en el propio juego.

Sharp concluye:

“Los juegos pueden ser un medio comprometido con una experiencia estética. La experiencia de juego se construye a través de reglas, mecánicas, y objetivos para generar un espacio para que el jugador actúe. La materialidad de los

juegos se forma en el propio juego y no en los objetos usados para jugar al juego" (2015:82).

A lo largo de toda la historia del videojuego, la relación de los creadores con este medio se ha ido transformando, en tanto que el conocimiento de este medio aumentaba, y las cuestiones técnicas que lo hacían posible se volvían más accesibles.

La historia del videojuego es la historia del desarrollo de un medio creativo, y de la relación del juego con el creador y con el jugador.

Actualmente, el videojuego sigue evolucionando, transformándose a medida que el público se ensancha, y que los medios técnicos se desarrollan. Los dispositivos de realidad virtual han abierto un nuevo campo dentro de la interacción juego-jugador, permitiendo una inmersión nunca antes vista.

Asimismo, equipos de desarrolladores independientes, desde hace años, llevan a cabo proyectos imposibles hace una década, tanto en sus proporciones, como en sus metas conceptuales: Jason Rohrer en 2007 desarrollaba *Passage* él sólo durante el verano; Pippin Barr desarrolla sus pequeñas ideas en cuestión de días generalmente; y ahora personas con inquietudes parecidas pueden permitirse liderar equipos pequeños para producir contenidos mucho más complejos e igualmente profundos y significativos. Juegos como *Little Nightmares* (2017), *What remains of Edith Finch* (2017), *Firewatch* (2016).



Figura 6. Escena de juego. *Firewatch* (2016) apela a los sentimientos y vivencias del jugador; e involucra constantemente al jugador en acciones que conectan al jugador con la historia de sus personajes.

Durante estas décadas, se ha “creado” el periodismo de videojuegos, y en general un contexto profesional que rodea a este medio, y que lo hacen llegar a muchas más personas.

Todo este proceso ha ido de la mano de la aparición de una industria, que en torno a los años 2000 ya llamaba la atención por generar productos que competían en inversión y recaudación con las superproducciones de cine; y que pocos años después ha llegado a superar con creces este mercado, convirtiéndose en el sector de la industria del entretenimiento más lucrativo (en 2016, los jugadores de todo el mundo gastaron más de 91.000 millones de dólares).

Los juegos acompañan a la humanidad desde sus comienzos. El juego está ligado a la inteligencia, y la creación de sistemas de reglas para crear situaciones adversas en momentos de ocio, o para estimular una determinada capacidad humana (estrategia, forma física, agilidad); es una forma de cultura que todas las sociedades humanas han cultivado a lo largo de la historia.

Con la llegada de la era de la información, de la consolidación de la aldea global de la que hablaba Marshall McLuhan; el juego se ha transformado, y ha habitado estas tecnologías que ahora forman parte de la vida diaria de la población de todos los países industrializados.

Esto ha ocurrido en parte por una característica que permiten los videojuegos, que hace posible generar una situación que favorece la experiencia del juego, una capacidad de esfuerzo y una vinculación con la actividad que en muchos otros ámbitos de nuestra vida diaria no existen: La inmersión.

INMERSIÓN Y EXPERIENCIA

Para hablar de inmersión es indispensable hablar de experiencia. Ambas palabras van al final a tratar de lo mismo, que un medio transmita un mensaje, y que el receptor, en total sincronía con el contexto de la comunicación, perciba el mensaje lo más íntegra e intensamente que sea posible. La inmersión es al fin y al cabo una cuestión de armonía, y sincronización: Cuando las partes que conforman el videojuego (todas; gráficos, mecánicas, audio, periféricos), funcionan de forma sincronizada, de tal modo que las informaciones que envían se combinan de forma armónica; la inmersión es posible.

Por supuesto, no se trata tan sólo del mensaje y su contexto; para que la comunicación tenga lugar, es necesario que el receptor esté debidamente preparado para recibir el mensaje.

Esto significa que los juegos requerirán del jugador cantidades de concentración diferentes, incluso estados anímicos distintos, del mismo modo que un libro puede ser ligero y de fácil lectura, o por el contrario ser un tostón metafísico que requiera una concentración inmensa por parte del lector para no perderse a cada frase.

En cualquier caso, sólo cuando el jugador se encuentra en disposición de enfrentarse al juego; la inmersión se hace posible; y es en esta situación en la que puede obtenerse una experiencia igualmente significativa o profunda.

Por supuesto, hay juegos dispuestos para distintos niveles de inmersión, y sin duda podría relacionarse el compromiso con la inmersión, pues generalmente, cuanto menor es el compromiso del jugador, más sencilla es la experiencia de juego. Pero no siempre es así.

Los videojuegos se caracterizaron inicialmente por consistir en retos basados en la habilidad del jugador, y muchos requerían largas sesiones de juego para ser completados. A este tipo de juegos acabó por asociárseles la palabra inglesa “*hardcore*”, y “*hardcore gamer*” era aquel jugador que se comprometía realmente con estos retos y los trataba de completar al máximo y a toda costa.

Esta visión es por supuesto, un estereotipo, y en contraposición, el término “casual” vino a designar un estereotipo contrario y algo posterior: Videojuegos fáciles, para todo el mundo, que no requerían de un aprendizaje largo, y sin profundidad; además diseñados para ser jugados durante muy poco tiempo, y de forma esporádica.



Figura 7. Imagen comercial de Wii Sports.
Esta consola se ha considerado tradicionalmente como una consola “casual”, y muchos de sus juegos son sencillos y cooperativos.

Pero; al margen del diseño del juego, es el jugador el que convierte realmente la experiencia de juego, y de este modo, cualquier tipo de juego pueden ser jugados de cualquier manera; por lo que no tendría sentido dividir y contraponer los videojuegos o los jugadores únicamente con las etiquetas de “*hardcore*” o “casual”.

Jesper Juuls, en su libro “*A Casual Revolution : Reinventing Video Games*

and Their Players”, entiende dos perspectivas posibles para hablar de lo “casual”:

“Visión desde el jugador: Si comienzo con los jugadores casuales y me centro en el modo en que juegan, parece que los jugadores pueden tomarse el juego y jugarlo del modo que ellos quieran. Aun así distintos jugadores disfrutan de distintos juegos, y el diseño de juegos casual permite una jugabilidad más variada que el diseño de juegos tradicional, lo cual hace dudar de una visión únicamente desde el jugador.

“Visión desde el juego: Si comienzo con los videojuegos casuales y me centro en su diseño, parece claro que la revolución casual que se analiza aquí es primera y principalmente una cuestión de nuevos esquemas de diseño más casuales. Aun así sucede que muchos jugadores de juegos casuales los juegan en modos que parecen indistinguible de lo no casual, arrojando pues dudas sobre una visión enteramente desde el juego.”(2009:53)

La perspectiva de Jesper sobre la condición de juego casual, a la vez influenciada por el jugador y por el diseño del juego; entiende que ninguna de ambas visiones puede funcionar de forma aislada.

La experiencia de juego dependerá siempre tanto del diseño del juego como de las características personales y circunstanciales del jugador.

La inmersión tiene que ver a la vez con la profundidad del juego, y con la capacidad del jugador para sumergirse en esta profundidad. Pero pueden distinguirse dos conceptos distintos en cuanto a la sincronización de los elementos del juego con la disposición del jugador: Por un lado se podría diferenciar el estado mental conocido como *flow*, y por otro lado lo que podríamos llamar inmersión lúcida.

- El **flow**, también conocido como la zona, es el estado mental de profunda concentración que envuelve al individuo que desarrolla una actividad, caracterizado por una total absorción que abstrae a la persona del resto preocupaciones u otros estímulos, llevando a una absoluta dedicación, productividad, y eficacia en la actividad que se desarrolla
- La **inmersión lúcida** (experiencia significativa); es sin embargo, una conexión menos relacionada con la actividad que se desarrolla en un juego a través de la concentración, sino de la identificación y sincronización con el juego y su funcionamiento. Es la inmersión psíquica en el contexto del juego.

Estos dos conceptos hacen relación a la misma idea: la inmersión como funcionamiento acompasado y armónico de los elementos del juego con

el jugador; pero en el flow se hace hincapié en la actividad que se desarrolla, y en el rendimiento; mientras que la inmersión lúcida hace referencia a una cuestión inherente al videojuego y a su ambiente y mecánicas: cómo el jugador se siente inmerso en el juego de forma armónica y natural.

El videojuego es un medio de comunicación con sus claves y recursos propios. Ha demostrado ser un medio creativo que responde a inquietudes de toda índole, y ha evidenciado una flexibilidad como pocos otros medios para transmitir mensajes y generar experiencias.

Su relación con el arte ha sido muy variada. Desde aquellos mencionados por Sharp (*Game Art*, *Artgames*, *Artists' games*) al arte de las grandes producciones, pasando por los videojuegos independientes...

Muchas veces sin embargo se ha argumentado que los videojuegos no son arte. Por supuesto, esto; en términos absolutos, es tan disparatado como decir que la pintura no es arte, o que una acción no es arte. Baste recordar, por el momento, que la misma historia del arte es una reinención constante del significado y los límites del arte, y que el siglo XX ha sido una constante lucha por dinamitar las convenciones artísticas, y generar un contexto creativo en el que el arte lo hace la voluntad artística creadora. Por tanto, ningún procedimiento, objeto, o acción puede ponerse en duda como material artístico, lo único de lo que tiene sentido dudar es de la mente creadora.

Antes de proponer los análisis de algunos juegos, y profundizar en la cuestión estética de la inmersión, es necesario realizar un apartado sobre el arte, y sobre su relación con lo mencionado sobre el videojuego.

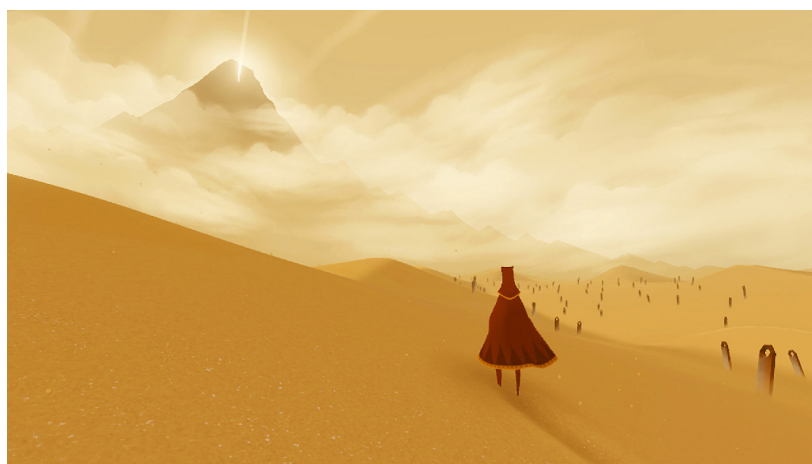


Figura 8. Escena de juego.
El aclamado *Journey* (2012), envuelve al jugador con gráficos sencillos, ausencia de interfaz, y un apartado audiovisual sugerente

Arte

El arte es un concepto enigmático en tanto que engloba muchas realidades distintas. Si bien a veces parece que el estudio del arte está volcado en la tarea de compartimentar y delimitar aquellas parcelas de lo que en cada momento es o no es artístico; también parece, por el contrario, que la inercia misma del arte, es desbaratar ese propósito, pues constantemente la vanguardia acuña nuevos significados y encuentra nuevas parcelas para que el arte se mantenga, al final, en constante movimiento.

Este constante movimiento, que mantiene la batalla epistemológica del arte en desarrollo, es probablemente una de los frentes artísticos menos reconocidos, y es que las nuevas formas artísticas tienden, en sus principios, a proponer nuevas formas de lectura. Nuevos lenguajes artísticos para nuevas formas artísticas. Y el nacimiento de nuevos lenguajes suele topar con la necesidad de un proceso de alfabetización, para alcanzar aceptación.

Esto es fácilmente aplicable a las vanguardias artísticas del sXX, y a la reacción que en el público general tenía. Al proponer paradigmas tan contrarios a los criterios estéticos tradicionales, el lenguaje usado, y sus herramientas expresivas y comunicativas, se genera una brecha en la capacidad de entendimiento general del público, que debe adaptarse a unos principios muy distintos a los tradicionales.

A partir de entonces, la velocidad y variedad a la que han surgido toda clase de nuevos lenguajes artísticos, no han hecho sino complicar todavía más la capacidad de comprensión de aquellas personas poco acostumbradas a la flexibilidad de las inquietudes artísticas.

En cualquier caso, y para no complicar el asunto demasiado (pues esta cuestión no sólo ha ocupado infinidad de libros y estudios, sino que probablemente ha perseguido a la sensibilidad humana desde sus inicios), en este pequeño ensayo, se definirá el arte en términos muy básicos, por no tratarse del enfoque principal.

Así pues, puede entenderse el arte como un suceso creativo de la mente humana.

Creativo, pues cada ser humano participa con su visión subjetiva de esta “armonía”; y suceso en tanto que el arte “ocurre”, y no es un producto medible, ni puede circunscribirse únicamente a una acción, o proceso creativo.

Para poder englobar debidamente el fenómeno del arte, es necesario no cercarlo en torno a una forma concreta. Sin embargo, y pues su sentido en la carrera está ligado a la actividad humana y a la interacción, aquí se tratará en tanto que atañe a estos conceptos. El debate teológico/esencial deberá ser tratado en otro momento.

Una característica que quizás conviene remarcar es que el objeto artístico posee un propósito que va más allá de lo práctico. El objeto artístico no tiene un fin tecnológico, no está pensado para mejorar las condiciones materiales de la humanidad. Está pensado para conmover, o agitar la imaginación de las personas.

Tanto si se toma como ejemplo el discóbolo de Mirón, la Capilla Sixtina, o las Meninas, como si se escogen obras más cercanas como las piezas de Andy Goldsworthy, las performances de Marina Abramovich, o las instalaciones de Olafur Eliasson; es indudable que estas obras no son comparables a otros productos de la cultura humana, como las herramientas. Si bien a veces el arte se vale de herramientas, el valor intrínseco del objeto cambia: Incluso si el arte, en sus procedimientos, lleva a cabo una investigación propiamente tecnológica, y desvela cuestiones prácticas; el objeto del arte sigue siendo estético, y expresivo.

Ciertamente, el concepto de arte ha cambiado, no sólo con la transformación de la cultura, sino con la transformación de la relación del arte con las personas: La relación de Rubens con sus clientes era probablemente más parecida a la que tienen ahora los artistas de la industria del entretenimiento que los artistas que habitan las galerías. Y es que la forma en que el arte se “consume” transforma las relaciones de aquellos que se dedican a producirlo. Y siendo el arte una forma de indagar en las inquietudes del ser humano, y habiendo tantas y tan diferentes; parece normal que las formas del arte no hayan hecho más que multiplicarse.

No sería propio afirmar que hay ahora más arte que hace mil años; pero sí tiene sentido hablar de dimensiones, de refinamiento, de visibilidad y comunicación.

Con el desarrollo de las sociedades, se han transformado los medios técnicos; y con ellos, se han ampliado siempre los lenguajes del arte; y siguiendo la tradición de absorber procesos o medios tecnológicos para la práctica artística (grabado, linóleo, látex y acrílicos, acero corten, computadoras...), los medios digitales interactivos que han monopolizado la atención de medio mundo; tendrán claramente mucho que decir en el arte del siglo XXI.

Dejar claro un pequeño apartado sobre el concepto del arte parece necesario, habiendo lidiado durante los últimos años de estudios con este concepto casi diariamente. Con esta introducción al concepto “arte” no se pretende desarrollar una definición categórica, que por otra parte no tiene mucho sentido; el tratar de definir con precisión dónde acaba y empieza el arte de forma absoluta.

Tan sólo se pretendían atar una serie de cabos con los que resaltar su estrecha relación con el funcionamiento del videojuego.

Podría entenderse en definitiva el arte como un fin del ser humano, y el videojuego como una herramienta más, de las muchas que la humanidad ha creado; ambas cuestiones relacionadas por el concepto de la “experiencia”.

Experiencia

En este apartado se ahondará en aquellas cuestiones que se plantearon en el apartado de inmersión y experiencia en el videojuego, en la experiencia significativa, y se plantearán una serie de ejemplos; para acabar de exponer el concepto de ambiente. Habiéndose entendido al videojuego como un medio creativo, aquí se pretende acabar de analizar aquellas herramientas que el videojuego usa para la creación de experiencias.

La experiencia es el resultado directo de la relación de algo sensible con cualquier otra cosa. Es el registro de esa relación, el efecto de ese evento en una mente. La experiencia está ligada a la sensibilidad, pero también a los procesos. Se podría decir que “un objeto inanimado experimentó una transformación”; pero cualquier referencia a un proceso cognitivo queda únicamente vinculado a los seres sensibles.

En este caso particular, la experiencia como proceso cognitivo; es la relación que se produce entre los seres conscientes, con cualquier estímulo. El ser humano se caracteriza por ser terriblemente sensible; tanto, que de hecho se realiza a sí mismo en su interacción creativa con su entorno.

Los videojuegos son experiencias interactivas, en tanto que son sistemas de estímulos cuidadosamente organizados y sincronizados; generalmente para emular situaciones complejas propias de la experiencia sensible de las personas, además de plantear contextos en los que mejorar habilidades concretas y enfrentarse a retos. Es además un contexto sin consecuencias para el resto del mundo; algo que convierte la experiencia del fracaso en el juego como algo no sólo inofensivo, sino estimulante (al poder repetirse indefinidamente, la experiencia de fracaso es sólo parcial, y la perspectiva del logro es irremediable)

La experiencia sensible es toda aquella que está relacionada con los sentidos, y es el principal medio de comunicación con nuestro entorno.

El ser humano, por su condición de particular sensibilidad, se relaciona con el entorno tanto de forma utilitaria, como también de forma estética: la humanidad es creativa en su relación con el entorno, y convierte sus experiencias estéticas en formas sociales de comunicación, reflexión, y

comprensión de su existencia. Estas experiencias se hilvanan entre los miembros de una comunidad, y sirven para su identificación y conexión.

Podemos distinguir dos tipos de experiencias propias de la cultura humana, con diferentes propósitos: La experiencia lúdica, y la experiencia significativa.

El videojuego recoge una larguísima tradición de formas culturales que han servido a la creación de experiencias; tanto lúdicas como significativas.

Las experiencias lúdicas son aquellas orientadas al propio juego: al desarrollo de capacidades, al refuerzo de los vínculos entre los jugadores, al mismo entretenimiento, etc.

Las experiencias significativas son aquellas centradas en el conocimiento de nuestro lugar en el mundo; del propósito de la existencia. La tradición oral, la literatura, el cine, la fotografía, la pintura... están llenos de ejemplos de obras creadas para la experiencia significativa.

En el videojuego, la posibilidad de la experiencia significativa está intrínsecamente relacionada con el jugador, y las condiciones en las que se da el juego.

Si el jugador está distraído, cansado, o no está abierto a la experiencia; no habrá posibilidad de experiencia significativa: es imposible que ningún mensaje haga mella en alguien que no está dispuesto a escuchar.

Por otra parte, cualquier obra deberá hacer uso de las herramientas propias de su medio para favorecer la transmisión del mensaje, o igualmente la comunicación será poco probable.

En el videojuego, el funcionamiento coordinado de las mecánicas, los elementos audiovisuales, y los controles, permiten la inmersión (*flow* e inmersión lúcida; mencionados anteriormente), generando un “entorno profundo”, en el que el jugador puede relacionarse con el videojuego sin impedimentos.

Uno de los elementos estéticos más importantes a la hora de generar experiencias es el ambiente.

Este término hace referencia, literalmente; a “lo que rodea”; en este caso serían aquellos elementos audiovisuales y jugables que conforman el entorno del juego.

Curiosamente, es un término que aparece muy poco en la teoría del videojuego, y que difícilmente aparecerá en la mayoría de libros teóricos. Quizás, al tratarse de un apartado estrictamente estético, tenga un lugar más asentado en cualquier libro sobre arte de videojuegos (concept art, diseño, personajes, escenarios, etc.); pero es curioso que los mismos jugadores sí sean totalmente consciente de la importancia de este concepto, y que prácticamente todos los debates en torno al ambiente se

lleven a cabo en foros de jugadores. Resulta interesante traer aquí el testimonio de jugadores que, más allá del ámbito académico, plantean una visión en primera persona en lo que a la experiencia del juego supone:

Matthew Bentley escribe en un post de la página Gamasutra, en 2013:

"El ambiente es el sentimiento que permanece cuando el resto del juego acaba. O para ponerlo de otro modo... El ambiente es el sentimiento que se alcanza únicamente por la particular combinación de imágenes, sonido, música (o silencio), historia, juego, y sentimiento de agencia, que tanto caracterizan a los videojuegos. Es una sensación de inmersión para con el mundo del juego, pero no sólo es inmersión. [...] Es ese elemento extraño y esencial del videojuego, el punto de profundidad que viene dado por la combinación de elementos en el orden preciso. Del mismo modo que la llave apropiada abre la puerta apropiada, un buen juego accede a nuestra imaginación a través de un buen ambiente."

En Gamespot, se suceden comentarios en una discusión sobre este término, y Maddie Larkin argumenta:

"En términos generales, yo diría que el ambiente es la habilidad del mundo del juego para resonar con el jugador, en el sentido de parecer plausible en su propio contexto (no tiene por qué ser un juego oscuro y descarnado; un juego estilizado que mantiene las reglas de su mundo en su contexto, puede ser también atmosférico). Así que la capacidad del mundo del juego para resonar contigo, debido a su verosimilitud, y no siendo interrumpida por elementos de juego como muros invisibles, o cualquier cosa que rompa esta percepción del mundo del juego [...]. En resumen el ambiente se consigue cuando el universo del juego es autosuficiente, si tiene sol, tendrá sombras, y si es un mundo abandonado no habrá de repente montones de enemigos sólo para plantear un reto." (2010)

El canal de Youtube "*snomaN Gaming*" se dedica a la creación de contenido sobre el videojuego (en la descripción que hace de su propio canal dice "La casa del Buen Diseño de Videojuegos – donde analizamos los principios de aquello que hace geniales a los juegos") y amontona más de 80.000 seguidores. Uno de sus vídeos versa precisamente sobre el tema del ambiente, y relaciona este concepto con el sentimiento de "autenticidad, cohesión, y credibilidad". Al final del vídeo, comenta:

"Cuando miras un juego a través de la lente de su ambiente, de alguna manera cambia cómo lo percibes. Puedes comenzar a entender cómo los desarrolladores querían que se experimentase su juego" (2017)

Estas aseveraciones de jugadores muestran cómo el factor “ambiente” no sólo resulta crucial en la experiencia del juego, sino que es necesario para entablar una comunicación entre las ideas de los creadores, y la experiencia del jugador.

Cualquier experiencia significativa en el videojuego requiere de un ambiente conseguido: esto es; coherencia, y armonía.

No armonía como sinónimo de bello o consonante; sino armonía como equilibrio de sus proporciones; armonía como relación congruente de las partes que lo conforman; tanto si es de terror, como de rol y fantasía, como un walking simulator. Para conseguir esto, se utilizan toda clase de recursos; y como en cualquier cuestión creativa, la clave está en la utilización consciente de estos recursos, de modo que ayuden a reforzar la experiencia de juego, o una idea concreta.

Durante el siguiente apartado se tratarán algunos de estos recursos a través del análisis de una serie de juegos concretos; y se mencionarán otros muchos en los que esos recursos tienen o bien una función distinta, o bien funcionan en contra del propio juego. De este modo, ya habiendo planteado los conceptos sobre los que versa este trabajo; podrá entenderse mejor el estudio sobre videojuegos concretos. Estos ejemplos han sido escogidos por sus diferencias, y por sus planteamientos de juego particulares.

Si bien la inmersión es un elemento que depende al mismo tiempo de muchos factores, para entender mejor los recursos que la hacen posible, se atenderá a la inmersión en tres apartados distintos del videojuego: La inmersión narrativa; la inmersión audiovisual, y la inmersión mecánica.

INMERSIÓN NARRATIVA

Aquella que envuelve al jugador a través de la historia que se cuenta.

El walking simulator y la narrativa:

Muchas veces, escoger una limitación muy grande puede suponer una gran decisión creativa, ya que se obliga a trabajar tanto a la mente, como al material con el que se trabaja, en unas condiciones extrañas, artificiales, y resolver problemas en condiciones en las que normalmente no se resolverían. El resultado puede ser desastroso, pero también pueden encontrarse “nuevas soluciones”. El walking simulator es un tipo de juego extremo en su planteamiento: la limitación de la interactividad al recurso más sencillo: el movimiento. ¿Y de qué se trata esto, que carece precisamente de aquello que hace particulares a los videojuegos, pero que difícilmente podría ser llamado de otro modo?

Dear Esther (2012) ha sido muchas veces calificado de “no ser un videojuego”, entre otras muchas críticas. Y sin embargo, muchos desarrolladores, jugadores, críticos, lo consideran una obra que cambió

al videojuego; que instauró un debate que ahora el mundo del videojuego a adoptado como suyo.

Dear Esther narra la historia de un hombre que camina por una isla, en un monólogo interno constante, repasando un evento de su vida. Es un juego basado exclusivamente en una premisa narrativa. Por supuesto, este juego, y todos los que han venido a llamarse “*walking simulators*” se valen de todos los recursos visuales y sonoros que pueden para acabar de introducir al jugador en su mundo.

Dear Esther se construye a través de esos monólogos, que guían el relato ascendente de un personaje y los encuentros constantes entre él, su mente, y una isla. El principal recurso de inmersión es la palabra. Este personaje habla consigo mismo, y al mismo tiempo con el jugador. También se vale de una poderosa herramienta que envuelve todo: la poesía. Todo lo que se muestra está ahí para “dejar entrever”. El relato entero está compuesto para resonar, para permitir al jugador que entre todos los ecos el jugador se pregunte cosas. Es simplemente, una sutileza poco propia de lo que se esperaba de un mod del Half Life 2 en 2008, cuando apareció por primera vez.

Si bien en estos juegos hay una clara prioridad narrativa, el videojuego permite trasladar muchas inquietudes narrativas al propio escenario; y el Dear Esther es un claro ejemplo. Lo mismo ocurre en el cine: Un medio en el que la imagen y el sonido tienen un peso tan importante; suele trasladar las inquietudes del juego al apartado visual. Y en los juegos eminentemente narrativos, los paisajes pueden llegar a confundirse con la misma narrativa. Un ejemplo de esa buena cohesión es el Dear Esther. Otra, por ejemplo es el *Beginner's Guide* (2015), de Davey Wreden.

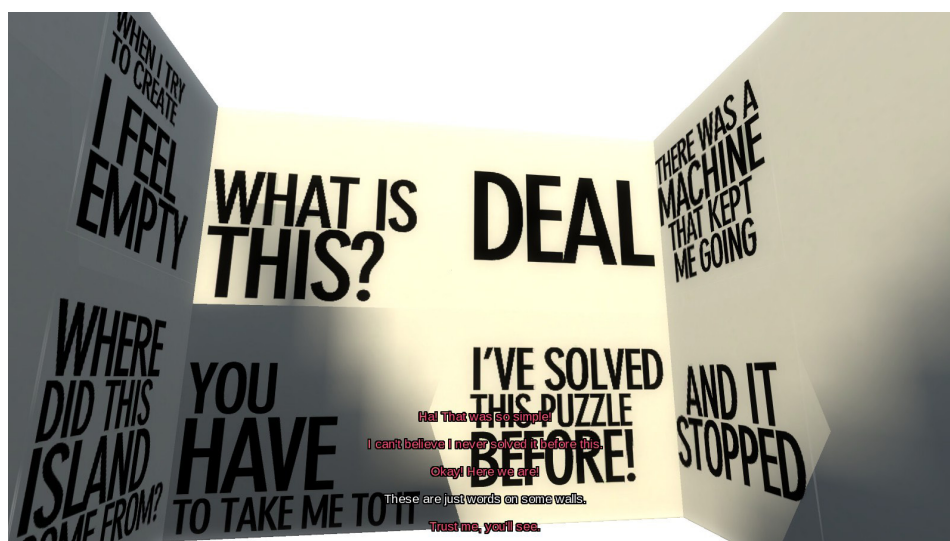


Figura 9. Escena de juego. *Beginner's Guide* está lleno de escenarios compuestos como instalaciones artísticas, que representan los pensamientos del narrador y de Coda.

El *Beginner's Guide* propone algo totalmente distinto que el *Dear Esther*, pero con herramientas similares: A través de un narrador, un escenario que representa la narración, y un argumento; el juego guía al jugador a través de la historia, que en este caso es la de la relación de dos personajes: El narrador (Davey Wreden), y Coda. Hay un punto particularmente interesante que lo distingue del *Dear Esther*: La misma historia habla del videojuego, y lo hace a través de muchos videojuegos. La misma obra es una consecución de pequeños videojuegos, que, según la historia, el personaje Coda enviaba a Davey Wreden. Por supuesto, también habla sobre la creatividad, la necesidad de aprobación, la inseguridad, y la depresión; pero lo hace a través de la óptica del videojuego, lo cual resulta muy congruente; la historia parece totalmente cierta; y durante todo el juego se observa cómo herramientas de los videojuegos, como los puzzles, o los controles; pueden hablar sobre los sentimientos de alguien.

El narrador comienza hablando con el jugador; pero a medida que el juego avanza, el tono cambia, el narrador cada vez tiene más peso, cada vez hay más tensión entre los dos personajes, y finalmente, se dirige a Coda, y casi parece que durante todo el tiempo el jugador ha estado comprendiendo cómo es el narrador, para pasar a protagonizarlo al final del juego. No es desde luego un narrador pasivo. Parece de hecho, una persona, con sus problemas e intenciones, hablando con el jugador (Un tono de conversación que también poseía el juego anterior de Davey Wreden, *La Parábola de Stanley*), e incluso ausentándose al final del juego; dejando al jugador sólo.

En general, es una inmersión más rica, a más niveles, que el ejemplo anterior. Encuentra formas de comunicarse con el jugador a través del propio juego.

Quizás el tercer ejemplo de la inmersión narrativa, *What remains of Edith Finch (2017)*, sirva para explicar otro paso adelante en el aprovechamiento de la narrativa a nivel de juego. El juego parte, igual que los anteriores, de una historia principal, y su objetivo es contar esa historia. La historia de los miembros de la familia Finch, y el descubrimiento de esas historias por parte de Edith, que vuelve a la casa familiar tras haberla abandonado con su madre, siendo niña.

Al igual también que los anteriores, el entorno, y el sonido; son protagonistas en todo momento, y se encargan de traducir la historia que se cuenta en habitaciones, en objetos: Cada habitáculo de la casa de los Finch está cargado de narrativa; y a cada paso, la propia Edith escribe en el aire, esta historia, que escribe a la vez en su cuaderno. Visualmente, el detalle de lo cotidiano inunda el juego. La luz juega también su papel creando atmósferas densas, partículas en el aire, polvo en suspensión sobre el recuerdo de unas vidas que ya no habitan ese espacio. Todo está pensado para crear la sensación de presencia en el jugador. Y el diseño, absolutamente irreal, acompaña perfectamente a esa historia lúgubre y extraña. El espacio está en total consonancia con

lo que ocurre en él. Esa casa, mágicamente estable en sus infinitos pasadizos, añadidos, puentes, escaleras, torres; como aquella casa de los Buendía de 100 años de Soledad, que Gabriel García Márquez construyese y ampliase con cada generación de la inmensa familia. También es imposible no recordar “Una serie de catastróficas desdichas”, y ese tono tétrico, esas historias macabras, entre lo cómico y lo terrible, que distorsionan la realidad.

Quizás, el apartado en el que más se distingue este juego de los otros mencionados, es en el uso de la mecánica en la narrativa. Con cada relato de la familia Finch, el juego propone formas de “habitar” esas historias; y cada jugador hará lo que le plazca, y si bien el resultado siempre será el mismo, la historia estará ocurriendo en las acciones del jugador. El despliegue de distintas mecánicas, controles, siempre nuevos, pero también intuitivos; hacen del juego una verdadera muestra de coordinación de elementos. El juego, lo audiovisual, y lo escrito; todo al servicio de la narrativa.

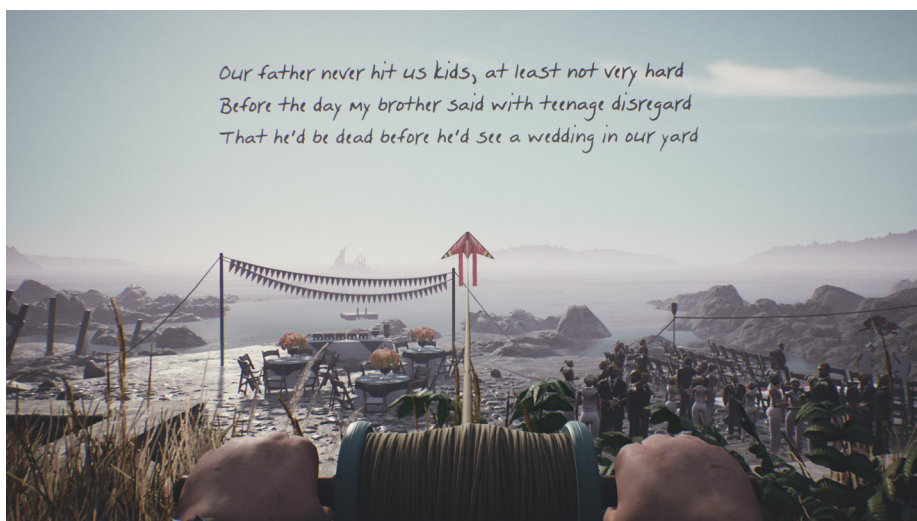


Figura 10. Escena de juego.
Ejemplo de jugabilidad a disposición de la narrativa: Los movimientos que realizas con la cometa hacen que los textos y la voz narradora se sucedan,

INMERSIÓN AUDIOVISUAL

Aquella que atrapa al jugador a través de la creación de ambientes visuales y sonoros

Es inevitable encontrar muchas relaciones entre este apartado y el anterior, pues al tratarse de medios visuales, normalmente cualquier propuesta narrativa en el videojuego va a tener un apoyo o fundamento en su parte audiovisual también. También hay incontables ejemplos de incoherencias a la hora de encontrar una cohesión entre apartados visuales terriblemente espectaculares, y narrativas pobres que únicamente

sirven como un trasfondo mediocre (lo cual suele acabar con cualquier intento de inmersión).

El apartado audiovisual es quizás el mayor reclamo de la industria comercial del videojuego. Pero esto no tiene que ver siempre con una mejor capacidad de inmersión: la industria se caracteriza por un enfoque muy técnico del trabajo audiovisual: La mayor inversión suele ir precisamente a la creación de gran cantidad de gráficos de mucha calidad, muchas animaciones, muchos efectos, con la pretensión generalmente del acabado “realista”.

La mayor parte de juegos de terror tienen un enfoque principalmente audiovisual. Y no es de extrañar. El apartado audiovisual es el que más directamente puede evocar una sensación mencionada cuando se hablaba del *What remains of Edith Finch*, la presencia. Crear la sensación de que el jugador se encuentra en el espacio del juego, es algo que parece común a todos los juegos de terror: estos juegos focalizan sus esfuerzos en los sonidos que conectan al jugador con el entorno (pisadas, respiración, elementos del entorno, eventos concretos), en el diseño de cada personaje y cada entorno, de modo que se generen atmósferas muy concretas, generalmente densas y agobiantes. Es muy propio de estos juegos el uso de bandas sonoras particularmente interesantes en sus recursos, y también de silencios prolongados en la misma (*Dead Space*, por ejemplo). Otro recurso típico para conectar al jugador con el ambiente del juego es la primera persona, una perspectiva inevitablemente más cercana a cómo el jugador se relaciona con la realidad. El *Outlast*, por ejemplo, detalla las manos y el cuerpo del personaje protagonista.

Little Nightmares (2017), de Tarsier Studios; es un videojuego cargado de atmósfera. Esto no le impide llevar con total efectividad una narrativa bien guiada; pero quizás lo que más resalta del juego es su aspecto audiovisual. El mayor despliegue de recursos se encuentran en este apartado; y los ambientes densos, oscuros, deformes, exagerados, monstruosos, están totalmente conseguidos. Es un juego que se vale principalmente de la distorsión, de la disonancia: y lleva estos conceptos a todos los ámbitos: Todos los personajes son caricaturas monstruosas; las dimensiones están exageradas, la banda sonora está llena de resonancias extrañas y oscuras, incluso las animaciones de todo lo que se encuentra en ese espacio están dispuestas con toda la intención de causar intranquilidad: los personajes no siguen ciclos predecibles, tienen tics nerviosos, mueven partes de su cuerpo de forma imposible, o mezclan espasmos con movimientos naturales.

El mundo entero en el que se desarrolla el juego está en un perpetuo desequilibrio: casi parece predecible que el suelo se incline en un lento bamboleo.

Quizás el apartado menos en consonancia con este desequilibrio generalizado sea la jugabilidad; pero esto es algo que muchas veces juega

en contra del videojuego de terror: Aquello que más asusta al jugador en un mundo en el que es un ser vulnerable; es ser atrapado por aquello que lo amenaza; y esto hace que los videojuegos de terror traten constantemente de llevar al jugador siempre al límite, muchas veces consiguiendo que deba experimentar repetidas veces el ser atrapado, y por tanto haciéndole centrarse más en el reto que plantea el puzzle o la situación concreta, y perdiendo esa sensación de vulnerabilidad. Es algo que principalmente depende de la sutileza en el diseño de niveles, y de lo intuitivo que sea el juego.



Figura 11. Escena de juego.

Si bien sus puzzles a veces no resultan sencillos; el trabajo en los escenarios y los personajes que habitan el oscuro mundo de Little Nightmares es asombroso

Otro juego que trabaja conceptos parecidos, y crean la inmersión a través de los aspectos visuales y sonoros, es el *Inside* (2016), de Playdead. De este juego cabe mencionar la focalización absoluta en la atmósfera: Las luces, la densidad del aire, el vapor, la niebla, la lluvia; todo un despliegue de efectos que hacen que los gráficos estilizados, junto con una genial animación; parezcan reales. Y no reales en el sentido de realista, pues aquí no hay un trabajo de texturas que pretenda emular la realidad. Los desarrolladores han trabajado sólo aquello que les interesa de la realidad, y han conseguido que el ambiente se sienta totalmente natural. A diferencia del Little Nightmares, aquí la estilización toma otro camino: el mundo se siente más frío, pero a la vez más naturalista: si el LN trabajaba la deformación, Inside trabaja la sustracción de recursos visuales.

Para proponer un último ejemplo que vaya en un sentido totalmente contrario, cabría mencionar uno de los paradigmas del juego “visual”: El juego de acción triple A. Ya se ha comentado que la industria comercial suele estar muy enfocada al desarrollo técnico de sus obras, pues es un valor “seguro”, y si bien muchos juegos de enorme presupuesto, fallan a

la hora de crear atmósferas coherentes; otros muchos han destacado por coordinar los tremendos apartados gráficos que caracterizan a estos juegos, con hilos argumentales razonables, y jugabilidades acordes.

Uncharted 4 (2016) logra llevar el blockbuster de aventuras a una potencia desconocida, y lo hace teniendo una meta muy clara: pulir la técnica. Afinar los detalles.

El juego entero es un espectáculo tan finamente orquestado, tan cuidadosamente preparado, que es fácil imaginarse que lo que uno está interpretando en la pantalla es una película en vez de un videojuego. *Uncharted* crea los ambientes a través de los detalles; contempla la realidad, en su enorme riqueza, y trata de emular esa vibrante abundancia, en una coreografía de acción y aventura. Escoge muy bien sus prioridades, y ofrece un espectáculo casi musical. Sin embargo, la jugabilidad fluida y el cuidado apartado audiovisual envuelven a una historia cargada de recursos conocidos, de estereotipos y de giros predecibles.



Figura 12. Escena de juego.
Uncharted 4 puede permitirse escenas propias de película, y crea ambientes cargados de personajes con rutinas distintas.

INMERSIÓN MECÁNICA

Aquella que se produce a través del propio juego.

Este tipo de inmersión caracteriza exclusivamente al juego. Los primeros juegos estaban muy enfocados a las mecánicas, aunque su capacidad de inmersión estuviera basada en el factor “reto a superar”, y en el sentimiento de flow, y sus pretensiones generalmente no estaban relacionadas con la transmisión de ideas complejas, o con la creación de experiencias concretas. Sin embargo, otros juegos, en consonancia con esos primeros planteamientos, han conseguido generar ambientes a través de los mecanismos del propio juego.

The Witness (2016) es un juego tremendamente particular. Está construido únicamente con una mecánica: resuelve puzzles siguiendo un trayecto que comienza en una esfera, y acaba en un extremo. Todo el resto del juego es aprender a cambiar de perspectiva. Aprender a interpretar cada lenguaje del juego. Y hay muchos lenguajes. Muchos detalles visuales relacionados también con la perspectiva, hacen este juego maravillosamente complejo. Y todo con una mecánica.



Figura 13. Escena de juego.
The Witness es un juego que funciona a muchos niveles. Puede jugarse como una mera sucesión de puzzles, o como una experiencia significativa.

Dark Souls (2011) se hizo tremendamente famoso por ser un juego difícil. Un juego de rol en tercera persona, de fantasía medieval y estética oscura; pero muy difícil. Dark Souls es, en esencia; un reto.

Me permitiré hablar por primera vez en el texto en primera persona, para decir que he comenzado este juego 5 o 6 veces, y nunca lo he acabado. Durante la escritura de este texto, he vuelto a someterme a la agonía de jugarlo. Y he llegado más lejos de lo que había llegado nunca. Y sorprendentemente; es la primera vez que quiero seguir intentándolo. Aun a pesar de no haberlo jugado hasta su final, y no tratándose esto de un análisis con el fin de dar una nota al juego; creo que es perfectamente posible sacar conclusiones básicas sobre sus fundamentos: Dark Souls es un ritual de paciencia. De combate, muerte, y repetición. La única manera de afrontar el juego es la resignación a su naturaleza. Es un mundo de muerte. Y la única opción del jugador; es combatir, y meditar.

Estas diferentes formas de inmersión han sido separadas para extraer conclusiones sobre algunas herramientas concretas, pero nunca funcionan por separado. La inmersión no es un proceso que obre de forma aislada en un apartado del videojuego, sino que precisamente, la inmersión es el encuentro de esas partes que componen al videojuego. Del mismo modo que la experiencia es un compendio sincronizado de estímulos, el videojuego que logra la inmersión, lo hace a través de la cohesión de sus aspectos audiovisuales, narrativos, y mecánicos.

Entornos transitables y propuesta práctica

La propuesta práctica se centra en los aspectos más visuales de este estudio, principalmente para poder obviar el factor programación; lo cual genera una interacción con el espectador muy básica: En los experimentos nombrados “entornos transitables”, la principal vía de relación entre el entorno y el espectador es visual, y la única mecánica consiste en el movimiento. En este sentido se parece mucho al esquema del walking simulator. El objetivo ha sido pues la creación de espacios, desde la máxima sencillez y economía de medios (caso por ejemplo de “El violonchelista”, en el que los únicos elementos son dos planos, columnas, y una línea amarilla que dibuja formas en el espacio); hasta propuestas más complejas (“Ambientes Urbanos” cuenta con un diseño de objetos “urbanos” creados y refinados que generan el espacio). Aquí el objetivo ha sido envolver al jugador en atmósferas diferentes, desde la quietud poética (“El violonchelista”, “Cuaderno”), hasta el bullicio y el ajetreo, lo siniestro, lo absurdo.

También hay muchas referencias al mismo proceso de creación, y al videojuego como medio (Ambientes Urbanos); pues la creación de los objetos no fue sencilla, y se han decidido mantener todas las pruebas que se realizaron, del mismo modo que las líneas iniciales se entreven en un dibujo acabado. Esto es algo atípico en los videojuegos, que tratan generalmente de “emular” las situaciones físicas reales, con la excepción de algunos juegos que juegan con el contraste de “lo no preparado, o el error” (Undertale, Stanley Parable, Portal).

Cabe mencionar además la exploración pictórica realizada en paisaje sobre el mismo tema del “ambiente”, en cuyo caso el enfoque ha sido principalmente la investigación cromática, y la búsqueda de momentos del día con atmósferas muy concretas (amanecer, atardecer, dominancias cromáticas).

Finalmente, y al margen del carácter principalmente experimental del trabajo práctico, también se incluye parte de la preproducción y producción de dos proyectos de videojuego; uno más tradicional, y otro más innovador. Se han seguido, por tanto, los principios propios de la producción de un proyecto de este tipo, y parte del material presentado es por tanto preparativo, o ilustrativo, de un producto aún inacabado.

Conclusión

Este trabajo ha sido una fantástica oportunidad. Tras cuatro años de carrera, finalmente he podido concentrar mis esfuerzos en conocer este medio, su funcionamiento, e investigarlo en términos prácticos y teóricos. Tras todo este trabajo, sería acertado decir que lo más valioso que he obtenido han sido experiencias. Este es un término gracioso, porque los videojuegos están llenos de referencias a él: los juegos se valen de la palabra “experiencia”, y la cuantifican, para representar el avance del jugador en el juego, y su evolución. Sabiendo esto, creo que no habría una mejor palabra para definir lo que este trabajo ha supuesto. A la vez, he podido comprobar la profunda relación que hay entre el arte y los videojuegos, y he contemplado las manifestaciones culturales de la humanidad de una forma más amplia y sólida.

Con los trabajos presentados, he podido poner en práctica muchas de las herramientas investigadas, si bien su naturaleza se concentra en el aspecto ambiental, más que en los aspectos jugables.

Quizás lo que se espera de un estudiante de bellas artes al cabo de sus cuatro años de carrera es una mayor noción de sus posibilidades creativas. Quizás también lo sea ampliar su perspectiva, su espectro de conceptos, realidades, y herramientas de crítica.

Durante este trabajo, he decidido centrar mi atención en algo que no pertenece a las Bellas Artes, directamente. En una herramienta que hace treinta años era apenas una curiosidad tecnológica, y que ahora es el buque insignia de la industria del entretenimiento; un medio creativo desarrollado, lleno de creadores dispuestos a llevar sus posibilidades al límite, una forma de entender el esfuerzo y el trabajo con aplicaciones en muchos sectores diferentes; y de transformar nuestra capacidad de vivir experiencias.

Bibliografía y Documentación

-Mcgonigall, Jane, 2011. Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world. London: Vintage.

-Juul, Jesper, 2003. "A new definition: 6 game features". En: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness [en línea]. Marinka Copier ,Joost Raessens [consulta: 06 de mayo 2017]. Disponible en: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

-Tavinor, G 2009. New Directions in Aesthetics Ser. : The Art of Videogames (1). Wiley-Blackwell, Hoboken, Inglaterra. Disponible por: ProQuest ebrary. [consulta: 06 mayo 2017].

-Hocking, Clint, 2007. "Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what the game is about". En: Click Nothing: design from a long time ago [en línea] [consulta: 17 de abril 2017]

-Heineman, David S. 2015. Digital Game Studies : Thinking about Video Games : Interviews with the Experts. Bloomington, IN, Estados Unidos: Indiana University Press. Disponible por: ProQuest ebrary [06 junio 2017].

-Sharp, John, 2015. Playful Thinking Ser. : Works of Game : On the Aesthetics of Games and Art. Cambridge, Mass., Estados Unidos: MIT Press. Disponible por: ProQuest ebrary. [consulta: 28 de abril 2017].

-Juul, Jesper, 2009. A Casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players. London, Inglaterra: MIT Press. Disponible por: ProQuest ebrary. [consulta: 02 mayo 2017].v

-Bentley, Matthew, 2013. "Atmosphere in Games - Part 1 - Atmosphere introduced ". En: Gamasutra: The Art & Business of Making Games. Disponible en: http://www.gamasutra.com/blogs/MatthewBentley/20130615/194399/Atmosphere_in_Games__Part_1__Atmosphere_introduced.php

-Larkin, Maddie, 2009. "When someone mentions atmosphere of a game". En: Gamespot. Disponible en: <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/when-someone-mentions-atmosphere-of-a-game-27445432/>

-Canal Youtube "Snoman Gaming" 2017. Vídeo "Good Game Design - Super Metroid: Atmosphere" En: Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=z2DpcdYuRGo>

Juegos mencionados:

Dear Esther (2012) – The Chinese Room

La parábola de Stanley (2011) – Galactic Café (Davey Wreden)

The Beginner's Guide (2015) - Everything Unlimited Ltd (Davey Wreden)

Tennis for two (1958) - William Higinbotham

The Walking Dead, Temporada 1 (2011) – Telltale Games (Sean Vanaman)

Bioshock (2007) – 2K Games (Ken Levine)

Passage (2007) – Jason Rohrer

Little Nightmares (2017) – Tarsier Studios

What remains of Edith Finch (2017) – Giant Sparrow (Ian Dallas)

Firewatch (2016) – Campo Santo (Olly Moss, Sean Vanaman)

Half Life 2 (2004) – Valve Corporation

Dead Space (2008) – EA Redwood Shores

Outlast (2013) – Red Barrels

Inside (2016) – Playdead (Arnt Jensen)

Uncharted 4 (2016) – Naughty Dog (Bruce Straley, Neil Druckmann)

The Witness (2016) – Thekla Inc. (Jonathan Blow)

Dark Souls (2011) – FromSoftware (Hidetaka Miyazaki)

Undertale (2016) – Toby Fox

Portal (2007) – Valve Corporation (Kim Swift)

Imágenes:

Figura 1 Disponible en: http://images.bit-tech.net/content_images/2012/02/dear-esther-review/2.jpg

Figura 2 Disponible en: http://www.m-e-g-a.org/wp-content/uploads/t42_04.jpg

Figura 3 Disponible en: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/43/Four_Arcade_Games.jpg

Figura 4 Disponible en: <http://www.zonaleros.net/>

imagenes/6d534995629fa55f7f9aa7e2c156b972_thumb.jpg

Figura 5 Disponible en: <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/screen.png>

Figura 6 Disponible en: <http://www.firewatchgame.com/screenshots/firewatch-e3-5.jpg>

Figura 7, Disponible en: <http://img1.meristation.com/files/imagenes/general/wii-sports-wallpaper.jpg>

Figura 8, Disponible en: https://static.giantbomb.com/uploads/original/0/3068/1405918-mountain_2.jpg

Figura 9, Disponible en: <http://i.imgur.com/mYiNzOh.jpg>

Figura 10, Disponible en: <https://static1.gamespot.com/uploads/original/1406/14063904/3225161-edithfinch-6.png>

Figura 11, Disponible en: <http://www.rebootreload.com/wp-content/uploads/2017/06/522-05-3-Little-Nightmares-Fan-Theories-That-Try-To-Explain-The-Story-Behind-The-Game.png>

Figura 12, Disponible en: https://gamertaggedblog.files.wordpress.com/2016/05/unchartede284a2-4_-a-thief_s-end_201605102015431.png

Figura 13, Disponible en: https://venturebeat.com/wp-content/uploads/2016/01/2016-01-22_00047.jpg?resize=1920%2C1080&strip=all



El proyecto se ha dividido en una investigación teórica, y una propuesta práctica. Por suerte, el videojuego ha demostrado ser un material de lo más flexible, y su capacidad para relacionar sistemas con las personas que los juegan; a través de la motivación, de la inmersión, de la experiencia; han dado lugar a toda una amplia gama de usos que se alejan totalmente del sector del entretenimiento. De hecho, la “gamificación” es la aplicación de estructuras propias de los juegos (retos innecesarios, feedback, desarrollo, gestión, competencia, etc.) en entornos que nada tienen que ver con los juegos. Los sectores empresarial y educativo comienzan a aprovechar el potencial que los juegos tienen para generar compromiso, interés, y esfuerzo. Es un apartado complejo que lamentablemente no se ha podido tratar con más detalle, pero que aquí ha servido para introducir un ejemplo de la flexibilidad de este medio.

En este trabajo se ha hecho hincapié en tres principales aplicaciones posibles:

-Estudio teórico: El ámbito académico y educativo es una opción viable para desarrollar y transmitir el conocimiento sobre los principios de este medio creativo, y sus herramientas. Para esto, el año que viene pretendo ir a Dinamarca a estudiar el máster de Copenhague de Visual Game and Media Design (probablemente algo parecido a “Diseño Visual de Juegos y Medios de Comunicación”), del que es uno de los directores el aquí mencionado Jesper Juul, teórico, profesor, y autor de algunos de los libros que han hecho posible este estudio.

-**Proyecto de videojuego independiente:** El desarrollo de un videojuego independiente ofrece antes todo muchas posibilidades creativas.

Junto con Martín Delgado Guibertau (Gestión); y Carlos Delgado Guibertau (Tecnología y programación), surgió durante los últimos meses de la carrera, la posibilidad de trabajar en un proyecto común, con la idea de crear la primera desarrolladora de videojuegos independientes de Extremadura. Llamada Eco Games Studio, y aun sin formalizar como empresa (tan sólo se encuentra registrado el nombre); hemos llevado a cabo las primeras fases de preproducción sobre un videojuego, de momento llamado “The Golden Ale: Chant of Beginnings”. El proceso que hemos prefijado es el trabajo exhaustivo en la preproducción, y la preparación de una parte de producción para iniciar una campaña de mecenazgo entre finales de este año y comienzos del siguiente.

Durante ese tiempo, también se acabará de asentar la empresa legalmente, y los miembros nos daremos de alta como autónomos, con la intención de solicitar unas ayudas a proyectos de emprendimiento y poder financiar los gastos iniciales y más básicos.

Ya contamos con varios colaboradores, que a medida que comiencen las fases de producción, podrán o no pasar a formar parte de la empresa. Entre ellos se encuentran un programador, un artista, y una compositora.

El proyecto está basado en la colaboración constante y el debate, con la intención de aportar la mayor solidez posible al proyecto, y dado que ninguno tenemos experiencia en el desarrollo de videojuegos.

El videojuego se ha planteado como un juego de rol táctico por turnos, con un enfoque en el juego de grupo, la resolución de situaciones complejas, y el desarrollo de una historia sólida con personajes interesantes. La principal intención es la creación de una sensación de aventura, a través de los capítulos en los que se desarrolla la acción, cada uno con distintos personajes.

-Proyecto experimental: Aun más profundamente vinculado con las pretensiones creativas del marco independiente, y colindando con los proyectos artísticos que se valen de herramientas interactivas; un segundo proyecto, iniciado por un grupo de alumnos de 4º de Bellas Artes, principalmente emocionados por la perspectiva de la asignatura “Arte y Tecnología”, ahonda más en las inquietudes particulares de quienes lo formamos. Más en consonancia con las propuestas ambientales presentadas; este proyecto pretende poder convertirse en una experiencia inmersiva sobre una obsesión.

A diferencia del anterior proyecto, este requiere de muchos menos elementos, y en general trabaja a una escala más pequeña.

Igualmente, el objetivo del mismo sería comenzar la producción y lanzar una campaña de mecenazgo que pudiera financiar su desarrollo. Quizás, y al tratarse de una idea mucho más manejable, pudiera acabar de plantearse sin necesidad alguna de producción y sacarlo directamente a través de alguna de las plataformas de venta online como Steam Greenlight.

Finalmente, cabe mencionar también la importante parte de trabajos que se han trabajado teniendo en mente la creación de ambientes que permitiesen la experiencia estética y artística: Estos entornos son un primer paso en la investigación de las posibilidades creativas de este medio, y se presenta tanto la posibilidad de realizar una exposición en la que se trabajase con este material, como de presentar este material a cualquier tipo de becas de proyecto, de modo que se iniciase una dinámica de asimilar este tipo de proyectos, y comenzaran a apreder proyectos relacionados con los videojuegos en becas y programas artísticos de importancia nacional e internacional.

